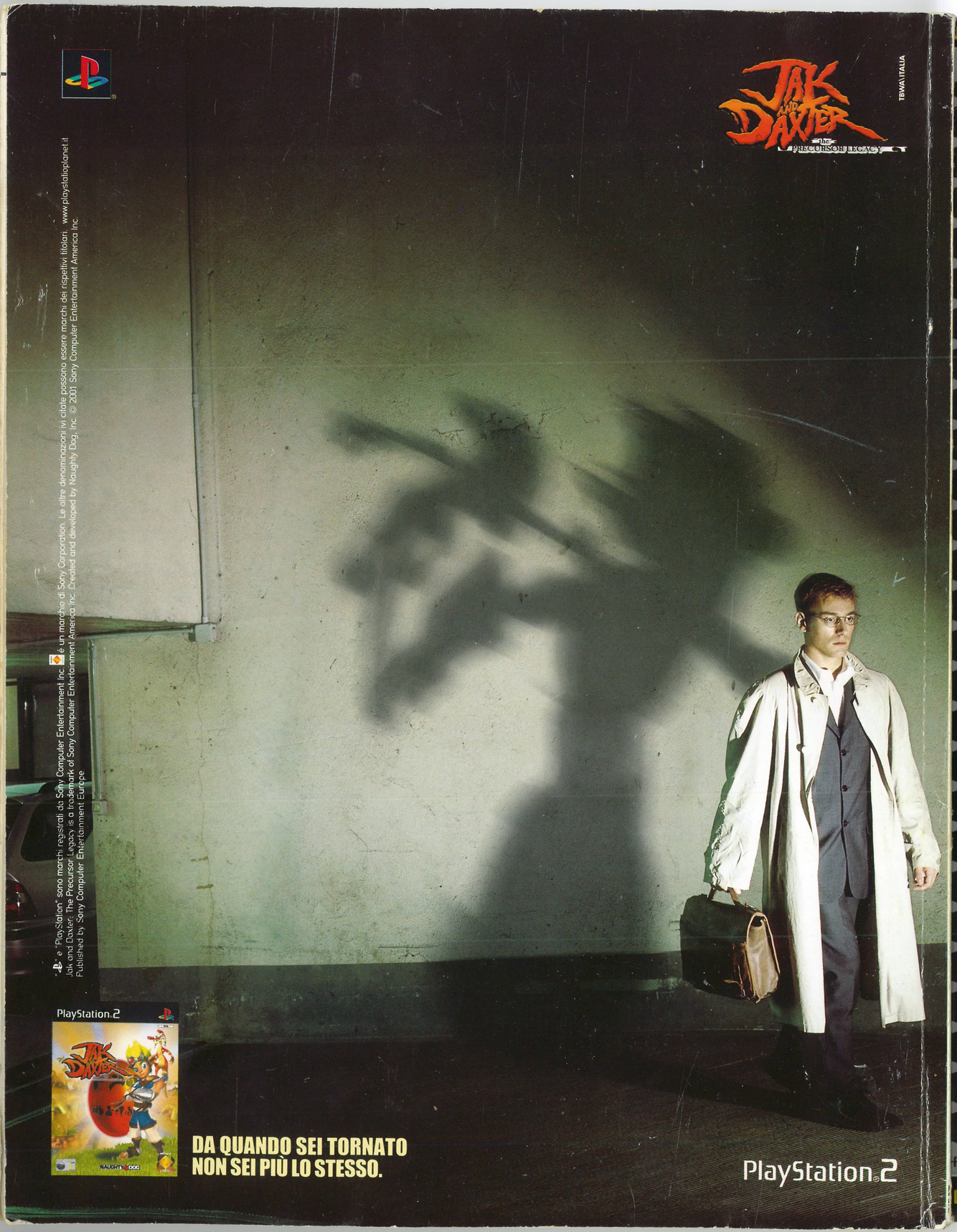


"PS" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstatioplanet.it
Jak and Daxter: The Precursor Legacy is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. © 2001 Sony Computer Entertainment America Inc.
Published by Sony Computer Entertainment Europe

REGALO IL POSTER GIGANTE DI DEVIL MAY CRY

LA RIVISTA INDIPENDENTE CHE NON TEME RIVALI

PSM

100% indipendente PlayStation Magaz

Giocato, giudicato e risolto!

DEVIL MAY CRY

Tutto sul miglior action per PS2

L'orrore più profondo

SILENT HILL 2

Un brivido dietro l'altro

SCOOP imperdibile!

ACE COMBAT 4

Decolliamo con la PS2

Imparziali, tempestive, pungenti

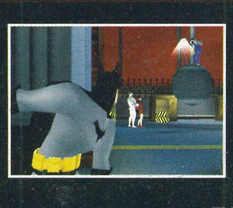
LE RECENSIONI:

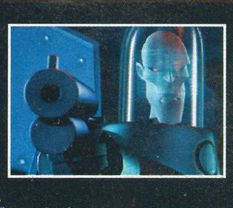
- F1 2001 (PS2)
- Victory Boxing (PSONE)
- Pro Evolution Soccer (PS2)
- Grand Theft Auto 3 (PS2)
- Airblade (PS2)

ATEGIE: FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, SILENT HILL 2

DICI: EXTREME G-3, CITY CRISIS, KLONOA 2, NBA STREET E ALTRI

Media Possession
SPED. IN A. P. 45% - ART.2 COMMA 20/B L... ...ITALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS
DICEMBRE '01 N.45 | L. 7.900 | € 4,08





GAME BOY ADVANCE™

PlayStation 2

www.ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

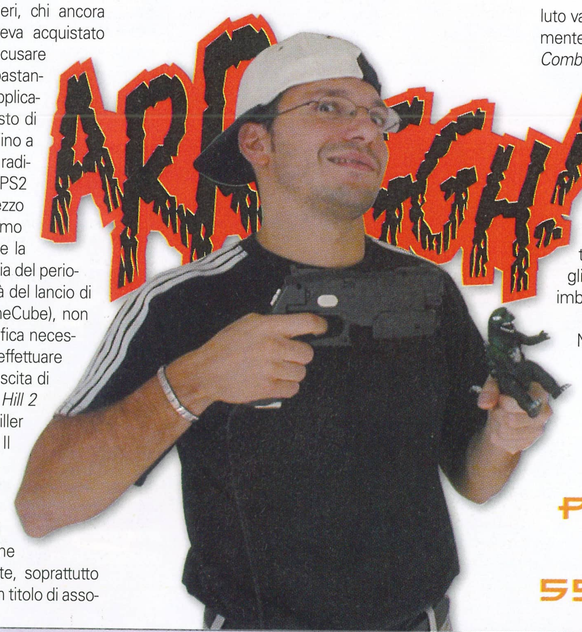
"PS2" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
NINTENDO ®, GAME BOY(tm), GAME BOY ADVANCE(tm) AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 2001 Ubi Soft Entertainment.
BATMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. (s01)

Le tanto attese "killer application" sono tra noi...

...non ci sono più scuse per non comprare la PS2!

START

Fino a ieri, chi ancora non aveva acquistato la PS2 poteva scusare la propria colpa con due fatti abbastanza incontestabili: la mancanza di killer application (i giochi che da soli valgono l'acquisto di una console) e il prezzo dell'hardware. Fino a ieri, appunto, perché oggi le cose sono radicalmente cambiate. Punto primo: ora la PS2 costa solo 599.000 lire. Il ribasso di prezzo applicato da Sony ci sembra un ottimo modo per spingere la gente a comprare la PS2. Il fatto che questo avvenga alla vigilia del periodo natalizio, ma soprattutto in prossimità del lancio di due macchine concorrenti (Xbox e GameCube), non è un caso. Ma ridurre il prezzo non significa necessariamente che la gente sia disposta a effettuare l'acquisto della console. Ed è qui che l'uscita di titoli del calibro di *Devil May Cry*, *Silent Hill 2* e *Pro Evolution Soccer*, autentiche killer application, giocano un ruolo decisivo. Il catalogo dei giochi PS2 cresce di giorno in giorno, diventando sempre più ricco e sempre più carico di assi. Chi compra oggi la console di nuova generazione si trova davanti a una scelta software che comincia a essere davvero imbarazzante, soprattutto perché ogni genere è ormai coperto da un titolo di assoluto valore. Questa situazione, come mostrano mensilmente i nostri scoop (a pagina 28 trovate quello di *Ace Combat 4*!), migliora di giorno in giorno. Pensate all'uscita di picchiaduro del calibro di *Virtua Fighter 4* e *Tekken 4* (da noi messi a confronto nello speciale di pagina 61); o al favoloso *Half Life* (anteprima a pagina 74, recensione sul prossimo numero), che ha rivoluzionato il genere degli sparatutto su PC. Insomma, per Natale, periodo in cui tutti saranno tentati di mettere in ordinazione tra i regali una PS2 a prezzo abbordabile, scegliere i primi giochi da provare sarà veramente imbarazzante!



Non avere la PS2 è una cosa da folli...
...ehm, dove ho messo il salvadanaio?

Antonio Loglisci

"Ora la PlayStation 2 costa solo 599.000 lire"

LA NOTIZIA DELL'ULTIMA ORA

Nei primi giorni di ottobre Sony ha annunciato ufficialmente di aver raggiunto 20 milioni di PlayStation 2 prodotte. Una simile mole di macchine realizzate rappresenta senza ombra di dubbio un traguardo di tutto rispetto e va commemorato a dovere; per l'occasione, infatti, verrà messa in commercio una serie limitata di PS2 colorate con tinte differenti dal solito nero. Saranno prodotte 10.000 unità, in cinque tinte diverse, e 3.000 verranno vendute, al prezzo di 250.000 yen, nel territorio giapponese tramite i canali distributivi del sito www.playstation.com. Le restanti 7.000 saranno distribuite in giro per il mondo, secondo prezzi e modalità ancora non ufficialmente comunicati. Nel frattempo, godetevi le foto...

LA COPERTINA DEL MESE

Ogni mese assoldiamo gli artisti più caldi del momento per realizzare le copertine di PSM. Quella di questo numero è frutto dell'apporto artistico del lavoro di Joe Madureira (*Battle Chasers*), uno dei nostri preferiti, nonché dei più gettonati. Il colore al disegno è stato aggiunto tramite il lavoro al computer di Arnie dello Studio Udon. Il risultato finale è qualcosa di cui andiamo veramente orgogliosi. Solitamente indecisi tra un poster e gli adesivi, questo mese non abbiamo avuto dubbi nello scegliere...

▲ Inizialmente Joe ci ha mandato questo schizzo, che nonostante catturasse lo spirito del gioco, poco si conciliava per una nostra copertina.

▲ Poi è stata la volta di questo mezzo busto di Dante, che lo ritrae a metà nelle sue sembianze normali e metà in quelle demoniache. Perfetto!

▲ Alla fine è arrivato anche il colore, che ha reso l'opera definitivamente completa e pronta a essere pubblicata sulla nostra copertina.

PSM
100% indipendente PlayStation Magazine
Dicembre 2001 • Numero 45
psm@futuremediaitaly.it

Direttore responsabile Claudio Cuna
Editor Antonio Loglisci
antonio.loglisci@futuremediaitaly.it
Corpo redazionale Gianluca Loggia, Andrea Maderna
Grafica e impaginazione GianVittorio Cutrì
Segreteria di redazione Marina Albertarelli
Hanno collaborato Yuri Abietti, Marco Calcaterra, Luca Chichizola, Andrea Cotta Ramusino, Paolo Cupola, Ugo Laviano, Alpidio Melchionna, Francesco Ginelli, Marco Salvaneschi, Primoz Skulj, Luca Talamonti
Illustrazione di copertina Joe Madureira

PUBBLICITÀ
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45, 20128 Milano
Tel: 02-2529161 - Fax: 02 25706378
Segreteria Paola Altieri
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

EDITORE
Future Media Italy SpA
Via Asiago 45, 20128 Milano
Tel: 02-2529161 - Fax: 02-26005520
http://www.futuremediaitaly.it
Amministratore delegato Claudio Cuna
Direzione Amministrativa Clara Gazzola
Assistente alla direzione Alberta Rivolta
Art Director Rosita Balestri
Assistente Art Director Sara Benecino
Fotografo Maurizio Brera
Produzione Walter Castiglione
Francesca Brenci, Federica Rossi
Marketing Director Eugenio Campi
Marketing & Communication Cristina Gentile
Diffusione, abbonamenti e arretrati Lidia Bottini, Carlisa Mancini
Fotolito Yellow & Red S.r.l., Milano
Stampa Mediagraf S.p.A. Noventa Padovana (PD)
Distribuzione esclusiva Italia: DeAdis
viale Sarca 235, 20126 Milano
Una copia Lire 7.900 Euro 4,08
Arretrati: Lire 15.800, Euro 8,16 Per richiedere gli arretrati, versare l'importo sul c/c postale n.43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A. Via Asiago 45, 20128 Milano
Attenzione: indicare sulla causale di versamento il nome della pubblicazione e il numero

Sped. in a. p. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 Filiale di Milano
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il 3/11/2000 al n.701
© Future Media Italy SpA

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti della rivista "PSM 100% Independent PlayStation Magazine", pubblicata e prodotta negli USA da Imagine Media, Inc. © Imagine Publishing, Inc.
Tutti i diritti riservati.
PSM è un trade mark registrato di Future Media Italy.
PSM - 100% Indipendente PlayStation Magazine è una rivista PlayStation indipendente, non sponsorizzata o autorizzata da SCEI, SCEE o Sony Corporation. PlayStation, PSone, PlayStation 2 e PS2 sono trade mark registrati e/o trade mark di Sony Computer Entertainment Inc. o Sony Computer Entertainment Europe Limited.
Tutti i diritti di riproduzione degli articoli sono riservati.
Per quanto riguarda i diritti di riproduzione, l'Editore si dichiara pienamente disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non sia stato possibile reperire la fonte.

future media italy
Media with passion
Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc realizza riviste e siti web specializzati dedicati a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Questa semplice strategia ha aiutato a creare una delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel mondo: dalle nostre redazioni operanti in sei Paesi vengono pubblicate più di 100 riviste e aggiornati oltre 45 siti a network on line. La società dà in licenza 39 riviste per un totale di 150 edizioni locali in altre 30 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

Chairman Roger Parry
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Interim Finance Director Michael Penington
Tel +44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

BATH • LONDON • LOS ANGELES • MILAN
NEW YORK • PARIS • SAN FRANCISCO • WROCLAW

Il Team di PSM:

Antonio Loglisci
Lupo

Soprannome: Log

I suoi amici:
I lettori di PSM, con i quali si comporta da cucciolone affettuoso pucci pucci bau bau.

I suoi nemici:
I redattori di PSM, con i quali mostra i denti, soprattutto in chiusura di rivista.

Andrea Maderna
Gufo

Soprannome: giopep

I suoi amici:
I personaggi dei fumetti che legge durante le sue lunghe notti.

I suoi nemici:
Chi osa sfidarlo a *Pro Evolution Soccer*: impossibile batterlo se inizia a gufare!

Vittorio Cutrì
Cane

Soprannome: Vito

I suoi amici:
L'uomo. Ne è il migliore amico, del resto. Come donna, non come cane.

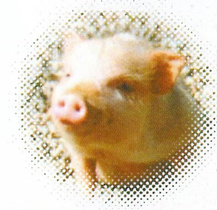
I suoi nemici:
I lupi. Non riesce proprio a sopportarli, specie quando mostrano i denti.

Ualone
Orso

Soprannome: Gianluca Loggia

I suoi amici:
Tutti i partecipanti al Forum di GamesRadar, che sopportano i suoi peli sparsi in giro.

I suoi nemici:
I tempi di caricamento: insopportabili,riescono sempre a farlo addormentare.



Paolo Cupola
Purcellazzo

Soprannome: Corfola

I suoi amici:
Le ghiande, i pezzi di (bleargh!) letame, la spazzatura.

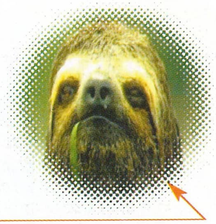
I suoi nemici:
Nessuno. E' troppo un bravo purcellazzo per averne.

Ugo Laviano
Bradipo

Soprannome: Surgo

I suoi amici:
Il cuscino, il letto, i divani, le poltrone, le camere da letto.

I suoi nemici:
Le sveglie. E chi le ha inventate. Come ha fatto ad avere un'idea così crudele?



Primoz Skulj
Gorilla

Soprannome: Skulz

I suoi amici:
I lettori di PSM che gli manderanno tante belle banane: forza, ragazzi!

I suoi nemici:
I rasoi. I parrucchieri. La gente che gli mette le mani tra i peli.

Chibi
Non sono un animale!!!

Soprannome: Reporter d'assalto

I suoi amici:
Chiunque riesca a passargli sottobanco una soffiata su tutto ciò che fa Giappone.

I suoi nemici:
I redattori di PSM, che ogni mese vogliono coinvolgerlo in una nuova assurdità.

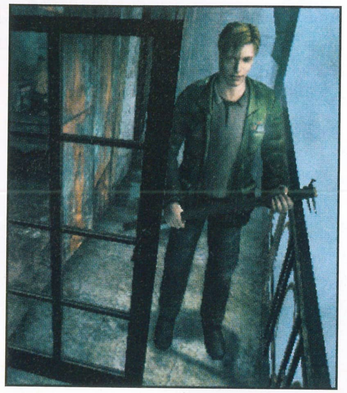
PSM è INDIPENDENTE AL 100%

PSM è la rivista per chi se ne intende sul serio di videogiochi. Non ci interessa attirare il pubblico con articoli di bassa lega, non ci preoccupiamo di intervistare super star che poco hanno a che vedere col mondo dei videogames. Semplicemente non si tratta del genere di cose che ci piace fare. Ma soprattutto siamo indipendenti. Non abbiamo alcun tipo di sponsor e potete stare certi che il nostro parere sarà sempre totalmente imparziale. Il lettore è ciò che abbiamo più a cuore e non lo tradiremo mai. Questa è la nostra promessa per voi fedelissimi, che non meritate nulla di meno. E adesso passiamo alle cose serie!!!

PSM
100% indipendente PlayStation Magazine
NUMERO 45
Dicembre 2001
future media italy
Media with passion

Silent Hill 2

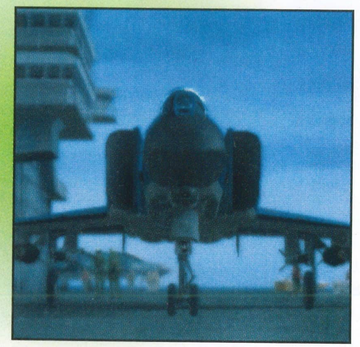
pg. 36



Il temerario giopep si è avventurato nei tetri meandri di *Silent Hill* per svelare ogni segreto della cittadina maledetta. Il suo insindacabile giudizio sull'ultimo capolavoro Konaimi potete trovarlo in questa imperdibile recensione di ben tre pagine.

Ace Combat 4

pg. 28



I cieli simulati della Namco tornano d'attualità nel quarto episodio della sua popolare serie. Un sistema grafico da urlo, una giocabilità superlativa e una trama appassionante sono gli elementi fondamentali dello scoop di questo mese, dedicato a uno fra i titoli per PlayStation 2 più attesi dai lettori. E' giunto il momento di scatenarsi!!!

Pro Evolution Soccer

pg. 40

Il principale motivo per cui certa gentaglia consegna gli articoli costantemente in ritardo è appena giunto alla nuova versione. L'incarnazione PAL di *Winning Eleven 5* presenta tantissime migliorie e rende quasi perfetta la simulazione dello sport più amato dagli italiani.

COVER STORY

DEVIL MAY CRY

Dopo lo scoop esclusivo del mese scorso, finalmente arriva la recensione!

pg. 34

Speciale – Virtua Fighter 4 vs Tekken 4

pg. 61

I due picchiaduro più attesi del momento sono finalmente giunti nelle sale giochi di tutto il mondo. Lo staff di PSM li ha visionati per voi e ha preparato questo succosissimo speciale che ne mette a confronto pregi e difetti, cercando di capire quale dei due potrebbe essere il vincitore della contesa. La risposta a questa fondamentale domanda potrebbe stupire molte persone...

PSMail

pg. 104

SOMMARIO

monitor

pg. 6

Le ultimissime dal mondo PlayStation

- Gossip ... pg. 12
- Japan Press ... pg. 14
- Speciali volanti ... pg. 20
- Checkpoint! Tutte le uscite PlayStation ... pg. 22
- DVD-Rama ... pg. 24

recensioni

pg. 33

I giochi di questo mese, testati e giudicati dai nostri esperti!

anteprime

pg. 72

Le informazioni più prelibate sui giochi prossimi all'uscita

- Aliens Colonial Marines ... pg.85
- Capcom Vs SNK 2 ... pg.86
- Crash Bandicoot ... pg.81
- Frequency ... pg.83
- Half Life ... pg.74
- Harry Potter ... pg.72
- Lucky Luke ... pg.78
- Men In Black Crashdow ... pg.84
- Moto GP 2 ... pg.80
- Parappa The Rapper 2 ... pg.76
- Simpson Road Rage ... pg.85
- Smuggler's Run 2 ... pg.89
- Terminator ... pg.83
- Test Drive ... pg.82
- The Thing ... pg.88
- Worms World Party ... pg.79

trucchi codici

pg. 100

I codici più nuovi per voi giocatori incalliti

PSM Clinica

pg. 90

Se avete dei problemi tecnici con la vostra PS2 non temete: la clinica di PSM è qui apposta voi, prodiga di consigli e dritte su come ottenere il massimo dal vostro sistema d'intrattenimento casalingo. L'argomento del mese sono le periferiche strane e fuori dall'ordinario. Che ne direste di un giretto in snowboard?

GAME INDEX

- Ace Combat 4 ... pg. 28
- Age Of Empires 2 ... pg. 42
- Airblade ... pg. 44
- Aliens Colonial Marines ... pg. 85
- Alone In The Dark ... pg. 58
- Burnout ... pg. 52
- Capcom Vs SNK 2 ... pg. 86
- Crash Bandicoot ... pg. 81
- Devil May Cry ... pg. 34
- ESPN X-Games Skateboarding ... pg. 43
- F1 2002 ... pg. 48
- Final Fantasy X ... pg. 92
- Frequency ... pg. 83
- Grand Theft Auto 3 ... pg. 56
- Half Life ... pg. 74
- Harry Potter ... pg. 72
- Lucky Luke ... pg. 78
- Men In Black Crashdow ... pg. 84
- Monster Rancher ... pg. 54
- Motor Mayhem ... pg. 50
- Moto GP 2 ... pg. 80
- MX Rider ... pg. 51
- NHL 2002 ... pg. 47
- Parappa The Rapper 2 ... pg. 76
- Paris Dakar ... pg. 50
- Portal Runer ... pg. 54
- Pro Evolution Soccer ... pg. 40
- Silent Hill 2 ... pg. 36
- Simpson Road Rage ... pg. 85
- Smuggler's Run 2 ... pg. 89
- Splashdown ... pg. 55
- Terminator ... pg. 83
- Test Drive ... pg. 82
- The Thing ... pg. 88
- Victory Boxing ... pg. 46
- Worms World Party ... pg. 79

reset

pg. 111

Un'occhiata a quello che vi aspetta sul prossimo PSM

PS

pg. 112

L'angolo degli eroi... i redattori di PSM si lasciano andare

Devil May Cry

pg. 34

Siccome siamo tanto buoni, abbiamo deciso di regalarvi anche una bella soluzione completa di uno fra i titoli più sanguinolenti del mese. Se avete problemi a trovar tutti gli orb, Ualone ve ne svela i nascondigli!!!

Grand Theft Auto 3

pg. 56

Un titolo che farà parecchio discutere; come del resto già avevano fatto i suoi predecessori, per le sue tematiche violente e spudorate. PSM ve ne fornisce una recensione accurata e imparziale, scevra di discussioni sociali che preferiamo lasciare ad altri.

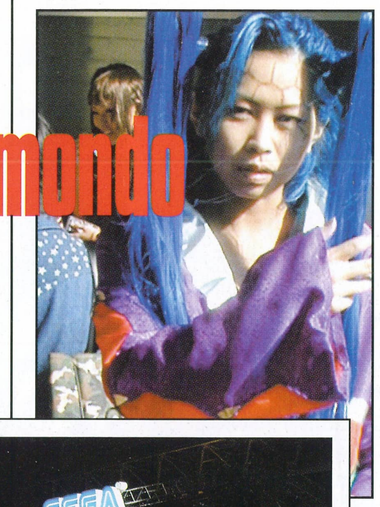
MONITOR

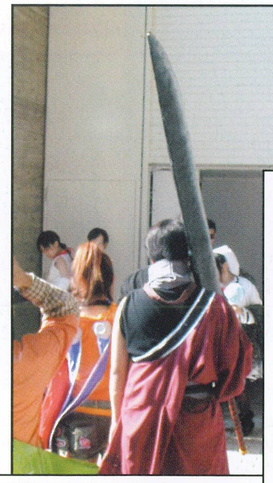
Uno sguardo dall'interno agli argomenti caldi del mese: i nuovi giochi, i gadget più assurdi e tanto altro ancora!

Attualmente, le informazioni quotidiane sono reperibili con un clic grazie a Internet. Ma se non potete collegarvi, PSM vi fornisce ciò che vi serve, con dettagli e approfondimenti. Siamo sempre in cerca di novità per voi…

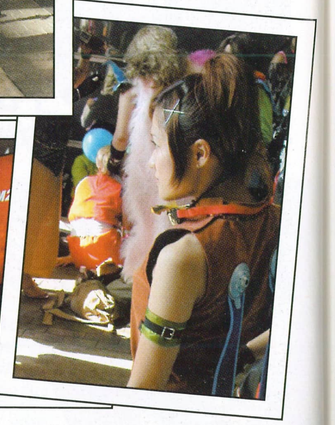
Tokyo chiama a raccolta gli appassionati di tutto il mondo

Ragazzi e ragazze, amanti del folle mondo del Sol Levante, benvenuti nel paese dei balocchi. Dal 12 al 14 ottobre nella prefettura di Chiba, a pochi chilometri da Tokyo, è andato in scena il Tokyo Game Show, l'appuntamento più atteso della stagione videoludica giapponese. Due volte all'anno (dal 2002 una sola, perché l'edizione primaverile della fiera è stata abolita), l'industria videoludica dà appuntamento al suo pubblico, per presentare tutte le novità destinate dei mesi a venire. Ovviamente PSM non poteva mancare, infatti eccoci qui pronti a darvi testimonianza dei fatti salienti, con l'unico linguaggio che voi tutti conoscete, quello dei videogiochi. Per tre giorni abbiamo potuto provare una miriade di titoli per le console Sony, anzi, a questo punto sarebbe più giusto parlare della console Sony, la PlayStation 2, visto che i titoli dedicati alla PSone si potrebbero contare sulle dita di una mano. Prima di scendere nei particolari, che comunque approfondiremo nel corso dei prossimi numeri della rivista, ci sembra opportuno condividere con i nostri lettori le considerazioni generali emerse durante la fiera. Ci sono delle notizie buone e altre (apparentemente) cattive. Partiamo da queste ultime: la concorrenza. A differenza di quanto apparso a maggio all'E3 di Los Angeles, la PlayStation 2 non è l'unica console del mercato. GameCube, ma soprattutto Xbox sembrano avere i giochi in regola per dare fastidio al monolito di Sony. L'interesse dimostrato dal pubblico giapponese per la console Microsoft è stato notevole, e i giochi sul fuoco ci sono parsi quasi tutti di buona qualità. Nintendo come al solito se l'è tirata da morire e non si è presentata allo show, preferendo organizzare come di abitudine una presentazione a parte. Tuttavia per nessuna delle console della concorrenza abbiamo visto una killer-application in grado di invertire la tendenza del mercato, che come al solito parla la lingua della PS2. E ci mancherebbe altro, visto l'appoggio totale dimostrato da tutti gli sviluppatori alla console Sony. Questa è per l'appunto la prima buona notizia, e anche la più importante: i giochi. La PS2 ci ha messo parecchio a carburare, diciamo pure che in Italia ci ha fatto stare sulle spine anche troppo, presentando tutta una serie di titoli abbastanza deludenti (salvo le solite eccezioni, *GT3: A-spec, Onimusha: Warlords* e poco altro). Ma le cose stanno cambiando. Già a partire da novembre sono nei negozi pezzi grossi quali *Silent Hill 2, Pro Evolution Soccer* e *Devil May Cry*, che da soli basterebbero a farci giocare per parecchi mesi. Come se ciò non bastasse, al TGS abbiamo assistito a un'invasione in grande stile, capitanata dal sempre più capolavoro di Hideo Kojima, *Metal Gear Solid 2*, seguito a ruota e in ordine sparso da *Onimusha 2, Xenosaga, Ico, Kingdom Hearts, Maximo, Final Fantasy XI, Virtua Fighter 4* e… basta! No, tranquilli, non basta giochi. Basta nel senso che qui si rischia l'indigestione, tipo quella di sashimi che ha colpito quell'ingordo di Chibi. Cerchiamo di mettere un po' di ordine alle idee e andiamo a farci un giro per la fiera.



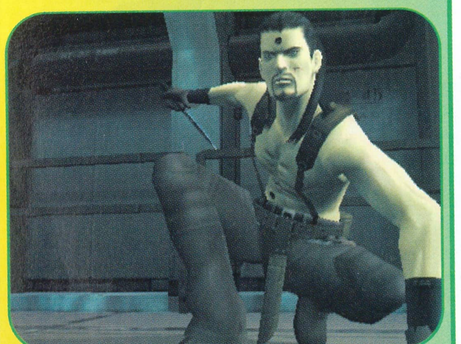


◄▼▲ **Quella che potete ammirare qui intorno è una raccolta di immagini fresche di fiera, che il buon Skulz ha realizzato con la complicità dei Cosplay. Cosa sono? Semplice, dei patiti di videogiochi che si vestono come i loro eroi virtuali. La parola inglese Cosplay che li definisce è infatti l'incontro di "costume" e "play". Questi giapponesi vivono proprio su un altro pianeta… vero Chibi?**



METAL GEAR SOLID 2

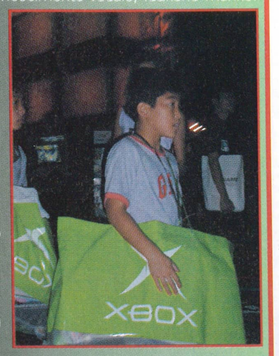
Della serie pelle d'oca! Credeteci, ormai bazzichiamo da anni questo ambiente e non siamo più inclini ai facili entusiasmi - solo Skulz perde ancora il controllo quando si ritrova circondato dai cosplay! Il video di pochi minuti di *Metal Gear Solid 2* è della serie "oh, certe cose di segnano!" Il trailer è incentrato in particolare sui personaggi (Olga, Ninja, Vampire, Fortune, Raiden e Revolver Ocelot), mentre il nuovo demo giocabile, presente anch'esso allo stand Konami, non ha svelato nuovi particolari della giocabilità o della trama del capolavoro di Kojima. Comunque sia il gioco ormai è alle porte (13 novembre negli USA), quindi tra poco non ci saranno più segreti da svelare, ma solo una grandissima missione da portare a termine.



▲ **Anche se si tratta solo di un'immagine statica, la bellezza grafica di questo gioco è facilmente osservabile.**

FATTI IN CASA

Anche se la fiera è stata dominata dai giochi PlayStation 2, non si può certo dire che lo stand di SCE fosse di quelli che lasciano il segno. Almeno dal punto di vista dell'immagine Xbox ha vinto la sfida in casa del diretto concorrente giapponese. A dire il vero più che dai titoli presenti nello stand Sony, siamo stati attirati dalla vetrinetta espositiva con le PS2 colorate (gialla, blu, rossa, grigia e bianca) e dalla presenza dello schermo LCD per la PSone. Quanto ai giochi non ci aspettavamo di vedere ancora delle postazioni con *GT3* e neppure che i giapponesi andassero pazzi per *Toro's Vacation*. L'unico show organizzato da Sony nel suo stand è stato quello per il vocal action con sistema di riconoscimento vocale, Yoakeno Mariko. Una chicca per gli appassionati di GdR (numerosi tra i lettori di PSM) è stata sicuramente rappresentata da *Popolocrois, Wild Arms Advanced 3* e da *Legaia Duel Saga*. La sorpresa per noi, invece, è stata la postazione di gioco di *The Real Train Simulation: Yamanote Sen*, che ci ha permesso di condurre sulla PS2 il treno che ogni mattina ci ha portato da Shibuya alla stazione di Tokyo.



I FANTASTICI QUATTRO

Anche se lo stand di Konami era dominato da *Metal Gear Solid 2*, siamo comunque riusciti ad aprirci la strada tra la folla di appassionati e a dare un'occhiata ad alcuni altri titoli di rilievo, tra cui *Suikoden 3* e *Tokimeki Memorial 3*. Ovviamente è stato impossibile resistere alla partita di rito a *Winning Eleven* (nel caso specifico *WW5 J-League*). Infine, dopo aver scambiato due chiacchiere con i soliti fanatici di Bemani impegnati a rincitrullirsi con la musica dance, abbiamo deciso di andare in cerca di qualcosa di meno atletico allo stand di Capcom. Qui siamo finalmente riusciti a vedere un gioco per PSone (*Mega Man X6*), che comunque non ci è parso assolutamente nulla di speciale. E non lo diciamo tanto per fare polemica coi lettori che difendono la grigia di Sony… il fatto è che vicino a *MMX6* facevano bella mostra di sé *Maximo* e *Onimusha 2* per PS2. Il primo ci ha convinti poco per quanto concerne il design del personaggio, mentre il secondo ci ha fatto sbavare sul monitor. Chiaro, si tratta di gusti - non quelli del vetro del televisore! - intendiamo quelli videoludici. Mentre eravamo incantati a osservare il Giappone medievale di Samanosuke & Co. siamo stati attirati/disturbati dal chiasso infernale del megaschermo di Square, che proiettava le immagini di *All Star Wrestling 2*. Ragazzi, non abbiamo mai visto dei lottatori così poco atletici e con dei rotoli di ciccia riprodotti con tanta cura. Ma Square significa soprattutto *Final Fantasy XI* e, in misura minore, *Kingdom Hearts*, che qui gode di un certo rispetto, vista la presenza di Tokyo Disneyland a un paio di fermate di treno dal Makuhari Messe (l'immenso spazio fieristico utilizzato per il TGS). Dopo il buonismo dei personaggi Disney non potevamo dare altro che andare in cerca di *Tekken 4* per un po' di violenza di sana violenza. Ma niente da fare, ci siamo dovuti accontentare dei filmati di *Xenosaga* e di qualche staccata al limite con *Moto GP2*.

▲ **Riuscirà il gioco di robottoni più amato dai giapponesi ad arrivare in Italia?**

LA LISTA DI SEGA

Ma non dovevano essere alla frutta dopo l'affare Dreamcast? E invece guardate un po' con quanti giochi se ne sono venuti fuori. Se va avanti così tra un po' qualcuno inizierà a parlare di Sega PlayStation 2… Per esaminare in maniera approfondita i titoli presenti non sarebbero bastati i tre giorni del TGS.
Se non ci credete date un'occhiata ai titoli in arrivo (buona parte nel corso del prossimo anno.

Aero Dancing 4
Culdecept Second
Eternal Arcadia
Guru Guru Onsen 2
Hundred Swords
Le Mans 24 Hours
Roommania #203
Sakura Wars Series
Soccer Tsuku 2002
Space Channel 5
Space Channel 5 Part 2
Switch
Virtua Fighter 4
Yakyu Tsuku 2002

NOTE

In breve, vi raccontiamo gli aspetti più curiosi della fiera, in attesa di poter trattare tutto l'avvenimento in uno spazio più adeguato, sui prossimi numeri di PSM. Sarà cura di Chibi e della rubrica Japan Press raccontarvi altre stramberie. Per il momento accontentatevi di queste…

I giapponesi adorano trasformare le loro macchine, anche le utilitarie più insignificanti, in schifezze super deformed piene di spoiler e minigonne, ecco perché ignorano una Datsun Z d'epoca e preferiscono passare allo stand di Genki solo per giocare a *Kengo II*…

Per sfogare lo stress della mole di lavoro bestiale che negli ultimi tempi affligge la redazione di PSM, siamo tornati al vecchio rimedio della violenza fine a sé stessa. Koei ci dà la gioia di sbaraz zarci di migliaia di nemici come fossero zanzare in *Dinasty Warrior II*, non vi diciamo quindi quale soddisfazione nel trovare nello stand di Koei una postazione di gioco di *Shin Sengoku Musou II (Dynasty Warriors III)*.

Enix non nasconde di mirare quasi esclusivamente al pubblico di casa sua con una serie da paura (per chi non ama avere un ruolo) di GdR che piu giapponesi non si può: *Star Ocean 3: Till The End Of Time, Grandia II, Grandia Xtreme* e il mitico *Dragon Quest IV*.

Hudson Soft ha fatto una fortuna con le bombe, ma non è con queste che ha deciso di far parlare di sé sulla PlayStation 2, o quanto meno non solo con queste. *Bomberman Kart* si presenta come un onesto gioco di guida, senza particolari pretese, che di certo non ci aspettiamo possa diventare il *Mario Kart* della console Sony.

Della serie pochi (soldi) ma buoni (nel senso giapponese), ecco *Guilty Gear X*. Il PR di Sunny non ci ha nascosto che il gioco non è un campione di incassi, ma che differenza fa, quando basta da solo a trascinare di fronte ai monitor un'orda di giocatori entusiasti.

Growlanser III è stata l'attrazione dello stand Atlus. Il gioco presenta gli stessi pregi e difetti del predecessore: a un sistema di combattimento velocissimo non corrisponde un'adeguata cura delle animazioni. Un peccato, visto che il design messo è degno dell'opera di un artista.

NOTE

Una raccolta di novità interessanti, informazioni dell'ultima ora e tutto quanto fa notizia all'interno del mondo Playstation.

A conferma delle voci che giravano già da tempo, è arrivata la dichiarazione ufficiale sullo sviluppo in corso di un nuovo titolo dedicato alle avventure di Sam & Max, protagonisti di un fumetto creato dal disegnatore Steve Purcell. Qualche anno fa i due cattivissimi animali antropomorfi erano apparsi in un avventura grafica per PC realizzata dalla Lucasarts; ora, gli sviluppatori della Infinite Machine si stanno occupando della creazione di un action adventure per console.

Infogrames ha recentemente acquistato lo storico marchio Atari e sembra intenzionata a sfruttarlo il più possibile per promuovere i propri giochi. Il popolare (soprattutto presso i videogiocatori più "anziani") marchio sarà posto su titoli importanti come *Splashdown* (recensito su questo stesso numero), *Nascar Heat 2002* e *Test Drive Off-Road: Wide Open*. Infogrames, inoltre, ci tiene a ribadire il suo interesse nei confronti del mercato PSone con l'uscita, sempre sotto il marchio Atari, di *Backyard Soccer*, *Men In Black: Crashdown* e *Looney Toons: Sheep Raider*.

Gli sviluppatori della Treasure, fin troppo conosciuti e amati dai giocatori di vecchia data, sono al lavoro su un titolo per PS2 dedicato ai cartoni animati *Tiny Toons*. Per il momento si hanno poche informazioni al riguardo, tanto che non sappiamo ancora con chiarezza il genere a cui apparterrà il gioco (l'unico dato certo consiste nell'importanza della sezione multiplayer). Il nome dello sviluppatore, comunque, soprattutto se pensiamo agli ottimi risultati che ottenne su SuperNES sfruttando la stessa licenza, ispira senza dubbio fiducia.

È stato annunciato lo sviluppo per PlayStation 2 della nuova edizione di *UEFA Champions League*. Come nelle precedenti uscite, il titolo vanterà la licenza ufficiale della competizione europea e presenterà il calendario ufficiale della coppa. La serie non ha mai stupito particolarmente nelle sue incarnazioni a 32 bit e la concorrenza su PS2 appare sempre più agguerrita. Attendiamo una versione giocabile per scoprire se gli sviluppatori riusciranno a porsi sul livello degli avversari...

Cambio di residenza

La guerra fra console diventa sempre più interessante ogni giorno che passa: i tre produttori del momento, infatti, non fanno altro che combattersi a suon di licenze esclusive e accordi fantasmagorici. Giusto un paio di settimane prima di andare in stampa, Nintendo ha stabilito un'alleanza che smentisce le accuse di rivolgersi solo ad un pubblico infantile e soprattutto va, almeno parzialmente, a danno di noi poveri Sony-maniaci. La casa di Mario e Pikachu, si è infatti assicurata in esclusiva per il proprio Game Cube la pubblicazione di ben sei titoli appartenenti alla serie *Resident Evil*. Considerando quanto contano nel mercato attuale le esclusive e i super annunci a effetto, non si può certo negare che Mr. Yamauchi, presidente della Nintendo of Japan, abbia portato a termine un'operazione importantissima. Ma analizziamo la questione nel dettaglio...

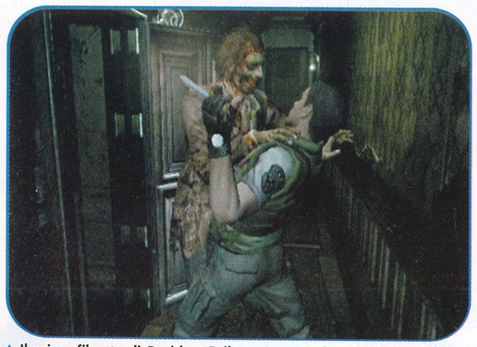
Le cattive notizie

Chiaramente una notizia di tale portata comporta aspetti che non faranno proprio la felicità dei possessori di PlayStation 2. Non solo ben sei titoli di una fra le serie più amate per le console Sony appariranno in esclusiva su una macchina Nintendo ma, fino all'esaurimento dell'accordo, non vedremo alcun *Resident Evil* su console targate Sony. Il primo titolo ad apparire su Game Cube sarà un remake del primo episodio, totalmente rivisto sotto il profilo tecnico e il cui sviluppo verrà curato in toto da Shinji Mikami (produttore dell'intera serie, oltre che dei *Dino Crisis* e di *Devil May Cry*), il quale non dirigeva personalmente lo sviluppo di un gioco da ben cinque anni. A seguire giungerà *Resident Evil Zero*, il prequel annunciato già da lungo tempo per console Nintendo che narrerà le avventure dell'infermierina Rebecca Chambers, già vista nel primo *Bio Hazard* (questo il titolo giapponese della serie). Si andrà avanti con la ripubblicazione dei successivi *Resident Evil 2*, *3* e *Code: Veronica*, che verranno sottoposti a una semplice conversione priva di pesanti migliorie, per giungere poi al conclusivo quarto capitolo della serie principale, la cui uscita davamo ormai tutti per scontata su PlayStation 2. L'accordo è stato siglato negli ultimi giorni di settembre, poco prima dell'uscita di Game Cube sul suolo giapponese ed è stato accolto dalla comunità dei videogiocatori come un vero e proprio terremoto. La cosa più sconcertante consiste nella gran quantità di carne al fuoco: Capcom non vorrà certo bruciare le tappe e accavallare l'uscita dei titoli, ma distribuirà piuttosto sul lungo termine l'uscita dei sei giochi (*Resident Evil* è atteso per marzo). In sostanza, la cosa si protrarrà perlomeno fino al 2003 avanzato e si corre il rischio di non vedere più episodi della serie apparire su PlayStation 2...

▲ **Shigeru Miyamoto, creatore di *Mario* e *Zelda (a sinistra)* e Shigeru "Survival Horror" Mikami.**

Le buone notizie

Sì, è vero, *Resident Evil* è una fra le serie di maggior successo degli ultimi anni. È anche vero, però, che quattro dei sei titoli che appariranno su Game Cube sono stati già apprezzati dagli utenti Sony e, sebbene le prime immagini del remake di *Resident Evil* siano da mozzare il fiato, i giochi successivi saranno convertiti senza alcuna miglioria grafica o strutturale. Se a questo aggiungiamo il fatto che *REO* era da tempo annunciato come esclusiva Nintendo, l'unica vera e propria delusione risulta essere l'impossibilità di giocare al quarto episodio della saga. Capcom, inoltre, rimarrà attivissima sul fronte PlayStation 2, portando avanti senza timore le serie di recente nascita come *Onimusha* e *Devil May Cry*; ma è il settore dei Survival Horror in generale, a sembrare più vivo che mai sulla console Sony. Insomma, non possiamo certo dire che l'annuncio di Nintendo ci abbia fatto piacere, ma il futuro ci appare comunque roseo. E poi, insomma, se il Game Cube non dovesse avere grande successo commerciale, siamo pronti a scommettere che i termini dell'accordo muterebbero più velocemente dei peli sullo stomaco di Ualone...



▲ **Il primo filmato di *Resident Evil* per Game Cube distribuito da Capcom ci ha lasciati di stucco. Poi sono cominciate le lacrime...**

La guerra fra console è aperta; chi vincerà?

Ok, *Resident Evil* ce l'hanno scippato, ma la PlayStation 2 non campa mica di solo horror! Quali sono le esclusive Sony? Con cosa potremo far crepare d'invidia i possessori di altre console? Vediamo di capirlo insieme...

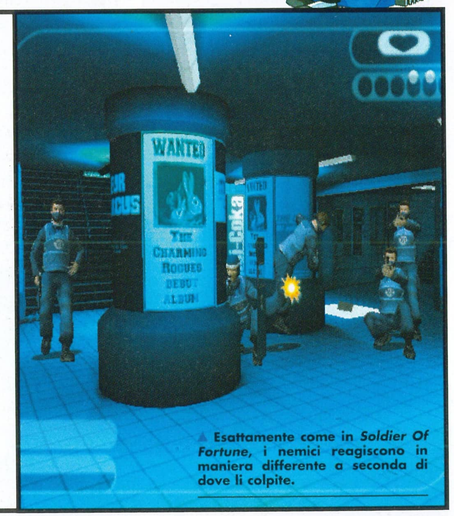
Il primo titolo a saltare alla mente non può che essere *Final Fantasy*. La saga di Hironobu Sakaguchi è viva e presente su PS2 come e più di prima: se è vero che *FFXI* seguirà una strategia multipiattaforma (si parla di PS2, PC e Xbox) al fine di sfruttare il più possibile le opportunità offerte dal gioco online, lo è altrettanto che *FFX*, *Kingdom Hearts* e il futuro *FFXII* sono tutte esclusive assolute PlayStation2.

Altrettanto confinate al mondo Sony sembrano essere le nuove avventure di Lara Croft e le serie più conosciute della Namco, da *Ace Combat* (trovate l'ultimo episodio recensito a pg.28) a *Tekken*. Impossibile non citare, infine, l'estremo impegno che uno sviluppatore di primo piano come SEGA sta infondendo sulla nostra console preferita, con titoli esclusivi (*Virtua Fighter 4*) e tantissimi giochi multipiattaforma, capitanati dalle numerose serie sportive. Nel periodo natalizio, i titoli per la console Sony saranno circa un centinaio, ben cinque volte quelli disponibili su GC e Xbox. E saranno tutti in esclusiva, totale o temporanea. Dobbiamo aggiungere altro? Facciamolo: dal 28 settembre 2001, il prezzo ufficiale di PlayStation 2 è finalmente sceso a 599.000 lire. Considerando tutti i capolavori in uscita, ci sembra che sia proprio giunto il momento di accaparrarsi la console Sony, e non siamo certo gli unici a pensarla così: è bastato un solo fine settimana a piazzare ben diecimila unità. A questo punto, i quattro milioni di macchine installate cui punta Sony Italia per la fine dell'anno, non sembra poi tanto fantascientifico...

L. 599.000

Time Crisis 2, fatti da parte

Lo sviluppatore inglese Cunning Developments si sta occupando della realizzazione di un serio concorrente allo strapotere di *Time Crisis 2* nel campo degli sparatutto con pistola ottica. *Endgame*, questo il titolo del gioco, propone, nelle parole dei suoi creatori, una longevità doppia rispetto alla concorrenza e numerose modalità di contorno interessanti. La caratteristica più interessante, comunque, consiste nella grande enfasi che gli sviluppatori sono intenzionati a porre nella precisione richiesta dal giocatore, al punto che si parla di un'arma da fuoco dotata di un solo colpo in canna. Intriganti, poi, risultano essere anche le modalità di contorno: *Mighty Joe Jupiter*, partito come sezione di tutorial ed evolutosi poi in vero e proprio segreto da sbloccare, propone una giocabilità molto simile a quella di *Point Blank*. L'altra modalità aggiuntiva, chiamata Hyper Mode, propone una versione ultraveloce e a difficoltà aumentata del gioco originale. Vi terremo aggiornati!



▲ **Esattamente come in *Soldier Of Fortune*, i nemici reagiscono in maniera differente a seconda di dove li colpite.**

I GIOCHI DA NON PERDERE

1 Devil May Cry
Shinji Mikami ha reinventato il genere che l'ha reso famoso con uno splendido action game dell'orrore.

2 Silent Hill 2
È proprio il mese del terrore, con un altro imperdibile capolavoro da Konami. Affrontatelo, se ne avete il coraggio...

3 Pro Evolution Soccer
Il miglior gioco di calcio della storia è finalmente giunto sul mercato europeo. Sarebbe delittuoso farselo sfuggire.

4 Burnout
Se cercate un gioco di guida totalmente arcade, non potete trovare di meglio sulla piazza!

5 Ace Combat 4
Namco ha rinnovato la serie con una grafica fuori dal mondo e un sistema di gioco veramente accattivante.

VOCI DI CORRIDOIO

Ulteriori notizie sul mondo PlayStation, che per il momento circolano con il beneficio del dubbio, in attesa di essere ufficialmente confermate...

Il sito Internet MagicBox, sorta di versione videoludica dell'Ansa, ha pubblicato un elenco ufficioso di titoli PS2 che SEGA dovrebbe presentare al Tokyo Game Show autunnale. Nel gruppo di giochi annunciati da tempo, spiccano due colossali sorprese: *Jet Set Radio Future*, che si riteneva esclusiva Xbox, e *Super Monkey Ball*, spettacolare titolo di lancio del Nintendo Game Cube. Se sul primo non si hanno ancora notizie ufficiali, possiamo già dirvi che il produttore giapponese ha confermato l'arrivo su PlayStation 2 del puzzle game che sta facendo impazzire i nintendomani di tutto il mondo.

Tekken 4 è finalmente giunto nelle sale giochi di tutto il mondo e, a quanto pare, le prime impressioni dei fan, raccolte in giro per la Rete, non sono proprio all'insegna dell'entusiasmo. I giocatori lamentano una scarsa innovazione, soprattutto nell'ambito delle mosse disponibili, un non eccellente sfruttamento delle nuove caratteristiche di gioco e la mancanza dell'antialiasing. Se volete conoscere la nostra opinione al riguardo, comunque, fiondatevi a pagina 61!

Secondo fonti segrete al lavoro in Giappone, pare che Square abbia in programma la realizzazione di videogiochi ispirati alla serie animata *Final Fantasy: Unlimited*. Il progetto si troverebbe comunque ancora nelle primissime fasi di sviluppo, tanto che il team di programmazione non sarebbe ancora stato completamente assemblato. A capo della realizzazione, in ogni caso, dovrebbe essere posto Akitoshi Kawazu. Non si hanno ancora notizie sul titolo della serie (non necessariamente legato al nome *Final Fantasy*) e sulla piattaforma scelta per la pubblicazione.

Continuiamo a parlare di Squaresoft con le ultime illazioni su Hironobu Sakaguchi. Il produttore della serie *Final Fantasy*, infatti, sembrerebbe intenzionato a lasciare l'ovile dopo tanti anni di collaborazione. Il motivo dello scontento, pare essere il previsto aggiustamento (verso il basso, chiaramente) della sua posizione all'interno della società, in seguito ai pessimi risultati al botteghino del film *Final Fantasy: The Spirits Within*. Nelle intenzioni di Sakaguchi, in caso di effettiva "fuga", ci sarebbe la fondazione di una nuova società.

SHOWBIZ

Tekken Tag Tournament... per davvero!!!

Il rapporto fra cinema e videogiochi è ormai sempre più stretto. In Showbiz ve ne raccontiamo i retroscena, i pettegolezzi e le curiosità.

Si tratta ancora di voci non confermate, ma pare che sia in fase di preproduzione un film ispirato alle avventure di Edward Carnby, protagonista della serie *Alone In The Dark*. La pellicola, sarebbe nelle mani della Angry Film, etichetta di proprietà della Dimension Film (produttore non nuovo alla realizzazione di film su licenza) e dovrebbe raccontare in maniera piuttosto fedele quanto visto nell'ultimo *AITD: The New Nightmare*.

Square sembra proprio destinata a chiudere per la seconda volta di fila l'anno fiscale coi bilanci in rosso. Il motivo principale di questo disastro economico va ricercato nel fallimento ai botteghini del film *Final Fantasy The Spirits Within*. Il mercato americano, quello su cui i produttori contavano maggiormente, non ha premiato gli sforzi della Squaresoft, generando un incasso totale di circa 30 milioni di dollari, sugli 80/90 previsti inizialmente. Il recente esordio nei cinema giapponesi sembra mostrare gli stessi risultati e le conseguenze potrebbero essere particolarmente pesanti e non limitarsi alla già avvenuta chiusura della sezione cinematografica Square Pictures...

Il regista di origini asiatiche John Woo ha recentemente annunciato di voler portare sul grande schermo le Teenage Mutant Ninja Turtles originali, quelle del cattivissimo fumetto di Kevin Eastman e Peter Laird, che non hanno nulla a che vedere con l'insopportabile cartone animato che ci ha tormentati a cavallo fra gli anni '80 e '90. Subito si è scatenata la guerra delle software house per accaparrarsi la licenza di un gioco che, prevedibilmente, apparirà su PS2 nel corso del 2003.

La voce è stata confermata: Dimension Film (si, la stessa di *Alone In The Dark*) ha acquistato la licenza per la realizzazione di un film basato su *Max Payne*. Il popolare sparatutto per PC (in arrivo a breve anche su PlayStation 2), raggiungerà quindi molto presto le sale cinematografiche di tutto il mondo. Le speculazioni sul protagonista già si sprecano e sembra venire fuori in maniera insistente il nome di David Boreanaz (Angel in *Buffy l'ammazzavampiri*).

La scorsa estate, nel centro di Chinatown a Los Angeles, i maggiori esperti mondiali di giochi di arti marziali si sono incontrati al secondo piano di un ristorante cinese per consegnare il loro nome ai posteri. L'occasione era il terzo campionato Electric Cancel Series, o EC3, un torneo riservato esclusivamente ai migliori campioni di *Tekken* del pianeta: l'ultima annata, fra l'altro, prima dell'arrivo di *Tekken 4*. 104 combattenti si sono sfidati in un torneo a eliminazione due contro due, consistente in sfide di al massimo cinque partite da due o tre round da 60 secondi ognuno. Non era possibile usare i tasti dorsali, e il vincitore di un sorteggio aveva diritto a scegliere se giocare a destra o a sinistra. Il raduno è iniziato a mezzogiorno, con il pubblico che si affollava intorno ai televisori per assistere: alle 3 del pomeriggio sono partite le mazzate.

Si è tenuta anche a parte una mini competizione separata per donne (cinque dagli Stati Uniti, una dalla Corea), che si sono imposte con buoni risultati anche nel contesto del torneo principale. Il vincitore è stato "Sushi" dallo Iowa, che ha usato Jin, Heihachi e Devil; negli scontri finali del torneo aperto, che è durato fino a dopo mezzanotte, il diciannovenne coreano Jang Su Wong, usando Ogre e True Ogre, ha poi sconfitto con diverse mosse da rannicchiato il precedente campione degli USA, il georgiano "JOP" (che usava gli stessi personaggi): ha vinto 500 dollari e un biglietto di ritorno per la Corea. Immagini e filmati del torneo si trovano sul sito www.ElectricCancel.com. Ringraziamo la texana Crystal "TekkenQueen" Todar e il coreano Eun Kyung per le informazioni e per le foto!

▲ **Jang Su-Wong e il suo sistema di controllo personalizzato da sala giochi.**

◀ **Queste agguerrite ragazze sono fra le migliori giocatrici di *Tekken* del pianeta.**

Mortal Kombat 5 e Soul Calibur 2 stanno arrivando!!!

La serie *Mortal Kombat* ha ormai sulle spalle il peso degli anni, ma l'idea di rinverdirne i fasti con un ritorno alla grande su PS2 merita certamente attenzione.

Al momento poco si sa del gioco vero e proprio, se non che verrà realizzato in 3D come *MK4* e che le armi giocheranno un ruolo più importante: nel quarto capitolo gli attacchi disponibili per ogni attrezzo erano 4/5, mentre in *MK5* si aggireranno sui 10/15. È stato poi confermato che torneranno i livelli bonus in stile "Provate la vostra forza". Il gioco dovrebbe essere completato per l'inizio del 2002, ma probabilmente arriverà prima nelle sale giochi e poi nelle nostre case.

Soul Calibur 2 è il seguito del picchiaduro che ha riscosso un enorme successo su Dreamcast e, come il suo predecessore, sarà incentrato pesantemente sui combattimenti con armi. Queste immagini sono tratte dalla versione arcade, ma una conversione per PS2 è già stata confermata anche se non è stato rivelato nulla sulla data di pubblicazione.

▼ **È una nostra impressione o *Soul Calibur 2* sembra più fumettoso e colorato del suo predecessore?**

▲ **Ecco le prime immagini di *MK5*: anche se il gioco definitivo avrà probabilmente un aspetto diverso, ci sembra che gli sforzi compiuti siano promettenti.**

Tutti in coro: "ADRIANAAAAAA!!!!"

Continuiamo la rassegna sul mondo dei picchiaduro parlando della licenza recentemente acquisita dalla Rage Software. Come avrete forse intuito dalle foto, lo sviluppatore inglese si sta occupando della realizzazione di un titolo ispirato alle avventure cinematografiche di Rocky Balboa. Si tratterà, ovviamente, di una simulazione pugilistica, ma non è ancora chiaro se sarà di stampo simulativo o arcade. Verranno inclusi tutti gli avversari più importanti affrontati sul grande schermo da Sylvester Stallone, da Apollo Creed a Ivan Drago, oltre a una serie di lottatori creati ad hoc. Sarà inclusa anche una sezione di allenamento, ma non sappiamo dirvi se dovrete inseguire galline o prendere a pugni quarti di bue congelati...

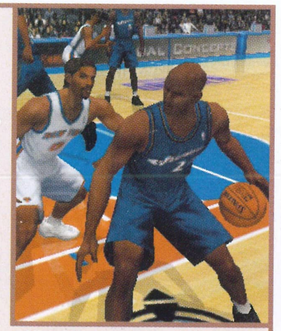
GOSSIP

Chiacchiere, scoop, pettegolezzi intorno alla PlayStation

PSM capta per voi le notizie più segrete e curiose, che circolano nell'ambito PlayStation. Ma non si accontenta di girarvele di prima mano, ma ve le presenta con ulteriori dettagli...

MJ is back!!!

Il ritorno del grandissimo Michael Jordan sui campi da gioco è ormai ufficiale e, quando leggerete queste righe, sarà avvenuto da almeno una decina di giorni. Ovviamente SEGA non ha tardato ad annunciare la presenza del campionissimo americano nel suo imminente *NBA 2K2*; non è ancora chiaro se, a causa dei soliti problemi di licenza (l'esclusiva è in mano a EA Sports), verrà identificato, come già successo in passato, con un generico "Number 23" ma perlomeno la sua presenza sul campo è assicurata!



▲ ***NBA 2K2* verrà messo sul mercato prima ancora dell'esordio di Jordan contro i Knicks. Come faranno i programmatori a decidere le statistiche da affibbiargli?**

La febbre del packaging

Incredibile a dirsi: per una volta noi europei saremo più fortunati di tutti gli altri! L'edizione PAL di *Silent Hill 2*, infatti, conterrà in un secondo DVD tutta una serie di extra gustosissimi. Si va dal documentario *Making of Silent Hill 2*, alle biografie dei programmatori, passando per una raccolta di illustrazioni e tante altre chicche (come un video clip musicale). Nel packaging saranno inclusi anche i trailer di *Pro Evolution Soccer* e *Metal Gear Solid 2*.

Ma siccome non si finisce mai di soffrire, l'edizione limitata di *Metal Gear Solid 2*, contenente un artbook di 72 pagine, un documentario su DVD da 100 minuti di durata e tante altre belle sciccherie, non sarà commercializzato al di fuori dal Giappone. D'altra parte non si può mica avere tutto dalla vita (tipo lo speciale DVD *Art of Silent Hill*, contenente materiale su entrambi gli episodi della serie e venduto solo nella terra del Sol Levante...). Sigh...

▲ **Se siete proprio in vena di spese folli, comunque, potete sempre farvelo mandare dal Giappone. In fondo il gioco dovrebbe essere sottotitolato in inglese, per cui...**

▲ **Le manine sudate di Giopep non vedono l'ora di mettere le mani su tanta grazia...**

PARLIAMO CON...

Il presidente della Rockstar Sam Houser

È uno dei personaggi più dispettosi del mondo dei videogiochi. Quattro giochi per PS2 della sua casa che vedranno la luce nei prossimi mesi avranno contenuti adulti: prima che comincino a udirsi gli strali dei media, lasciamogli dire la sua opinione...

Quando abbiamo fondato la Rockstar, avevamo tre idee ben chiare in mente per definire la nostra filosofia e i nostri giochi. Nessuno dei nostri titoli sarebbe appartenuto a un genere ben preciso o, per lo meno, avrebbero tutti *ridefinito* i generi di appartenenza. I nostri giochi avrebbero dovuto vantare livelli qualitativi da film in termini di musica, recitazione, sceneggiatura e presentazione, combinate con una eccellente giocabilità per renderli coinvolgenti e divertenti. E, per finire, i nostri giochi sarebbero stati caratterizzati da temi contemporanei: niente draghi, pozioni, incantesimi, martelli magici. A qualcuno possono piacere, a noi no. Crediamo che i giochi debbano riflettere la personalità e gli interessi delle persone che li creano.

Al momento l'industria dei videogiochi si trova, secondo me, a un punto di svolta. Alcune case stanno sfruttando il nuovo hardware per creare giochi di ottimo livello e innovativi. Altre, invece, sono spiazzate da questo innalzamento delle aspettative del pubblico, e si limitano a realizzare versioni graficamente più curate dei loro vecchi titoli. Per noi l'espressione "di nuova generazione" deve significare elementi di non-linearità e ambientazioni senza limiti, combinati con un livello di personalità e di caratterizzazione che il pubblico non ha mai sperimentato in nessuna altra forma di intrattenimento. In *Grand Theft Auto 3* abbiamo più di cento ruoli con dialoghi recitati da attori, 5 ore di musica, migliaia di diverse animazioni, 50 o più veicoli. Il risultato è un'esperienza interattiva molto differente da quella che era concepibile solo 18 mesi fa.

È per realizzare giochi come questi che sono entrato in questo settore: non si tratta più soltanto di creare le macchine più belle che corrono su piste curatissime, ma di inventare i mondi più convincenti e coinvolgenti che si possano immaginare. I giochi stanno lentamente ma con fermezza evolvendo verso una valida forma di espressione artistica. Quest'anno pubblicheremo *GTA 3* e *Smuggler's Run 2*, *Max Payne* per Natale, e *State of Emergency* nei primi mesi del 2002. Tutti e quattro si spingeranno oltre i limiti del divertimento interattivo.

Rap sul ring

Fred Durst, cantante e leader del gruppo rock (o cross-over, o nu-metal, definiteli un po' come vi pare...) Limp Bizkit, ha firmato un accordo con la THQ per apparire all'interno di *WWF Smackdown! Just Bring It*. Non è ancora chiaro se sarà possibile prendere a pugni il suo bel faccione (e vi assicuro che la cosa farebbe la gioia di molti), ma sappiamo che giocherà un ruolo importante nello Story Mode. Altrettanto gustosa pare essere la licenza, sempre acquisita dallo sviluppatore americano, per lo sfruttamento dell'immagine della cantante (si... be'... insomma... ci siamo capiti, dai...) Britney Spears. Chissà se potremo maneggiare anche lei, sul ring del prossimo picchiaduro THQ...

▲ **Come potete vedere nella foto, Durst apparirà nel gioco, ma non è ancora chiaro il suo ruolo.**

▲ **Con l'aiuto dell'editor abbiamo piazzato Britney sul ring. Che ve ne pare?**

SOLO CON PLAYSTATION MAGAZINE!

PROVA SUBITO
LE ANTEPRIME MONDIALI
PIÙ AVVINCENTI

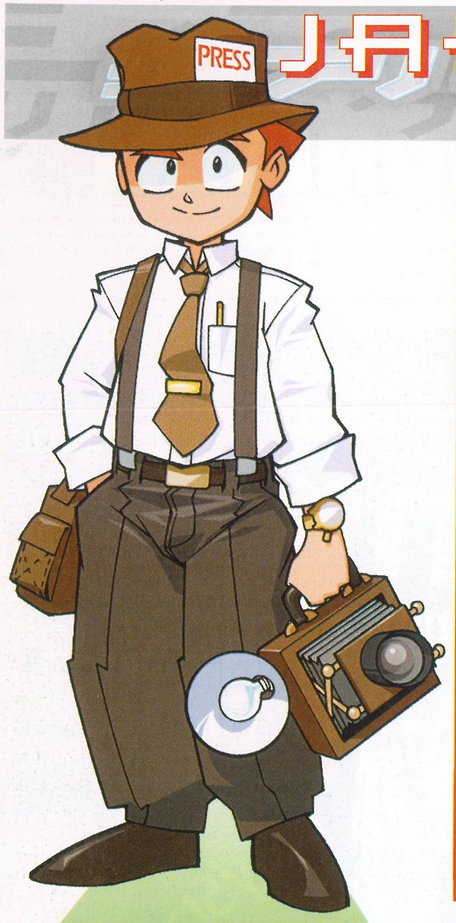
TRUCCHI & SEGRETI
La guida di
Ralph il Lupo all'attacco

NEL CD
Spider-Man 2
X-Men: Mutant Academy 2
Disney's Atlantis
Wipeout 3
Coolboarders 2
Tekken 3
Aladdin in Nasira's Revenge
FIFA 2000
11 Mini Giochi Yaroze
e il video di
Syphon Filter 3

Questo mese in edicola
rivista + CD L.14.900

È una pubblicazione
future media italy
Media with passion

JAPAN PRESS



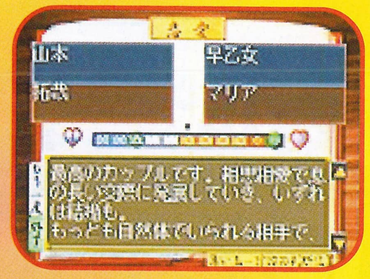
DAL NOSTRO INVIATO
CHIBI CHAN

Kirasshaimase! Ormai sapete tutti che significa, vero? Be', anche questo mese si parte alla stragrande, con delle novità davvero succulente e il ritorno, almeno sulla carta, di tante serie di successo. Si pensi al gioco di Kart di *Bomberman*, che si preannuncia davvero spassoso, oppure a *Gun Survivor 2 – Code: Veronica*, un prodotto horror che molto probabilmente riuscirà a farci dimenticare il primo capitolo "sparereccio" della serie Capcom. Non mancano, com'è d'uopo, i giochi di ruolo, che grazie ad *Atlus* e *Enix* tornano a infestare le pagine di Japan Press, la prima con *Growlanser III*, la seconda *con Star Ocean 3*. Entrambe le serie sono al terzo capitolo, e si preannuncia uno scontro davvero al fulmicotone. D3 Publisher continua a dare un senso alle nostre vite alternando un gioco strano a una utility di astrologia, mentre con *Building Baku* la Kadokawa i ragazzi della Shoten ridefiniscono il concetto di tempismo perfetto, tanto di moda negli anni Ottanta. Accogliamo con profondo dispiacere la notizia del rinvio di *Xenosaga*, ma almeno, in questo modo, avremo la possibilità di giocare più serenamente a tutti i giochi di ruolo per PSone da noi comprati, ma mai giocati. E mentre Sony gioca a fare l'originale ricopiando il concept di *Hacker*, un gioco vecchio di quindici anni, noi ci divertiamo a sfrecciare su macchine da corsa grazie alle nostre doti di abili dattilografi. Quale era l'ultima parola?

La PlayStation prevede il futuro!

Casa: D3 Publisher ○ **Formato:** PSone

È vero, con la PlayStation abbiamo fatto praticamente tutto. D'altro canto sono usciti talmente tanti titoli che qualsiasi genere videoludico è stato in qualche modo presente sulla scatoletta grigia di Sony. A tanti anni dalla sua uscita, comunque, in Giappone continuano a presentarsi sul mercato prodotti assolutamente senza senso. In questo intricantissimo prodotto di D3 Publisher potrete calcolare una serie incredibile di "affinità e previsioni". Sì, avete capito bene: questo programma vi permette di calcolare cose come affinità di coppia, prospettive per il lavoro e addirittura sulla vita stessa. Chi non è spaventato dall'ingente quantità di giapponese presente in questo indispensabile titolo sarà inoltre contento di sapere che D3 Publisher mette a disposizione del pubblico questa piccola meraviglia tecnologica al miserrimo prezzo di 1500 yen.



▶ **Ai miei tempi l'affinità di coppia si calcolava scrivendo su un foglio i nomi dei due malcapitati mettendo in colonna le lettere uguali e facendo una strana sommatoria. Bei tempi, quelli.**

Gun Survivor 2 - Biohazard Code: Veronica

Casa: Capcom / Namco ○ **Formato:** PlayStation 2

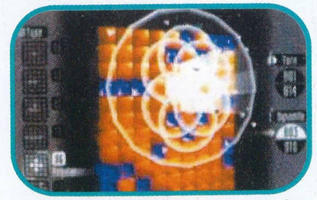
Nonostante la serie *Biohazard* (*Resident Evil*) sia ormai saldamente nelle mani di Nintendo e del suo GameCube, c'è ancora spazio per un altro capitolo sulle console Sony, e si tratta proprio di questo *Gun Survivor 2 – Biohazard Code: Veronica*. Nonostante la tiepida accoglienza della critica mondiale, il primo *Gun Survivor*, grazie anche alla popolarità della serie, non ha esitato a vendere un mucchio di copie. Questo seguito, comunque, uscirà per PlayStation 2 e farà pieno uso della nuova pistola USB di Namco chiamata GunCon 2. La caratteristica più interessante di questa nuova versione sarà una modalità chiamata Dungeon Mode, in cui sarà possibile intraprendere diverse missioni in ambienti a dir poco raccapriccianti, con diversi compiti, come per esempio "sconfiggi il boss e scappa", "annienta tutti i nemici" e "raccogli tutti i gioielli del livello". Il gioco uscirà in Giappone a novembre al prezzo di 6800 yen, affiancata da una versione in bundle con la GunCon 2 a 9800 yen.

▲ **Nonostante il flop di critica del primo capitolo non c'è niente che impedisca a questo *Gun Survivor 2* di riscattare il blando predecessore. Forza Capcom, mostraci cosa sei capace di fare con questi 128-bit!**

Building Baku

Casa: Kadokawa Shoten
Formato: PlayStation 2

Kadokawa Shoten è al lavoro su un nuovo puzzle game per PlayStation 2 chiamato *Building Baku*, precedentemente previsto per settembre. A causa degli attacchi terroristici in America, comunque, la data di uscita è stata posticipata di qualche mese. Il perché è presto detto: lo scopo di questo gioco è quello di distruggere a colpi di bombe edifici famosi di tutto il mondo e, alla fine di ogni stage, si sarebbe dovuta persino vedere l'animazione del palazzo che cadeva a pezzi. La giocabilità sembra simile a quella di 3D *Tetris*, soltanto che stavolta bisognerà posizionare dell'esplosivo all'interno dell'edificio e creare una reazione a catena per far detonare il tutto. Comprendiamo la scelta di Kadokawa Shoten di aver rinviato l'uscita di *Building Baku*...

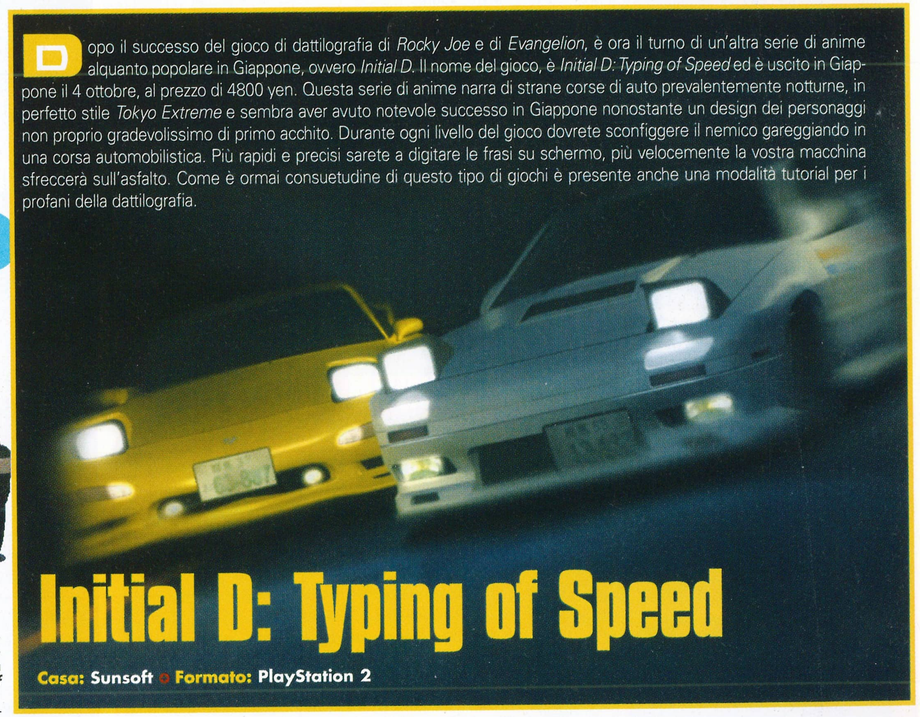


▲ **Bombe che generano reazioni a catena fatte ad hoc per distruggere i monumenti più famosi del mondo. Un'idea che ora non è per niente divertente...**

Victor Interactive ha annunciato che pubblicherà un nuovo database di film intitolato Cinema Serving, contenente le informazioni di più di 30.000 film giapponesi e stranieri (americani ed europei), inclusa trama, produttori, attori e immagini. Oltre alle informazioni sui film presenti al cinema, Cinema Serving vanterà anche un database di 3.500 DVD video. L'uscita di questa vera e propria manna per cinefili avverrà in Giappone il 22 novembre al prezzo di 4.800 yen.

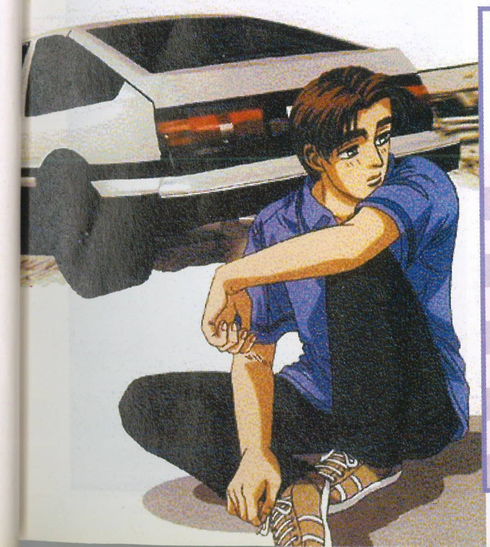
▲▼▶ **Avete mai provato a scrivere delle frasi senza senso su una tastiera mentre sfrecciate a 200 all'ora su una sopraelevata alla periferia di Tokyo? Be', *Initial D: Typing of Speed* ve ne da la possibilità.**

Dopo il successo del gioco di dattilografia di *Rocky Joe* e di *Evangelion*, è ora il turno di un'altra serie di anime alquanto popolare in Giappone, ovvero *Initial D*. Il nome del gioco, è *Initial D: Typing of Speed* ed è uscito in Giappone il 4 ottobre, al prezzo di 4800 yen. Questa serie di anime narra di strane corse di auto prevalentemente notturne, in perfetto stile *Tokyo Extreme* e sembra aver avuto notevole successo in Giappone nonostante un design dei personaggi non proprio gradevolissimo di primo acchito. Durante ogni livello del gioco dovrete sconfiggere il nemico gareggiando in una corsa automobilistica. Più rapidi e precisi sarete a digitare le frasi su schermo, più velocemente la vostra macchina sfrecerà sull'asfalto. Come è ormai consuetudine di questo tipo di giochi è presente anche una modalità tutorial per i profani della dattilografia.



Initial D: Typing of Speed

Casa: Sunsoft ○ **Formato:** PlayStation 2



I 10 PIÙ VENDUTI IN GIAPPONE

[AL MOMENTO DELLA STAMPA]

◆ Nuova entrata; ● Stabile; ▲ In salita; ▼ In discesa

1	◆	Devil May Cry	Capcom	PS2	*Avv./Azione*
2	◆	Everybody's Golf 3	Sony	PS2	*Sport*
3	◆	From TV Animation: One Piece Let's Dash out Pirates	Bandai	PSone	*GdR*
4	◆	Final Fantasy X	Sony	PS2	*GdR*
5	▼	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony	PS2	*Corsa*
6	◆	NBA Street	EA Square	PS2	*Sport*
7	●	Jikkyou Powerful Pro Baseball 2001	Konami	PSone	*Sport*
8	◆	Generation of Chaos	Idea Factory	PS2	*Simulazione*
9	◆	Piposaru 2001 (Ape Escape 2001)	Sony	PS2	*Azione*
10	◆	From TV Animation: One Piece Ground Battle	Bandai	PSone	*Picchiaduro*

Gunhearts

Casa: Idea Factory ○ Formato: PlayStation 2

Idea Factory è al lavoro su un nuovo gioco d'avventura/azione per PlayStation 2 chiamato *Gunhearts*. In questo gioco vestirete i panni di un agente speciale di un team antiterroristico denominato Sleep Sheep. Nonostante l'enfasi sia decisamente posta sull'azione, il gioco non mancherà di avvincere il giocatore grazie ad alcune sezioni in cui lo spionaggio dovrà avvenire in maniera più circospetta. Le mosse a vostra disposizione saranno calci e pugni di vario genere, ma sarà naturalmente possibile utilizzare diversi tipi di arma per attaccare i nemici. Di notevole interesse anche la possibilità di rubare le armi ai nemici dopo averli fatti fuori. Al momento il gioco non sembra incredibilmente originale, e dalle foto le somiglianze col vetusto *Fighting Force* sembrano fin troppo accentuate, ma, come si suole dire in questi casi, solo chi vivrà, vedrà.

▲ **Mero clone di *Fighting Force* o sublime mix fra azione e spionaggio? Quasi impossibile azzardare una risposta al momento.**

RayStorm e Raycrisis

ritornano a un prezzo imperdibile!

Casa: D3 Publisher ○ Formato: PSone

▲ **Nonostante la differenza di bit, *Raystorm* e *Raycrisis* sono nettamente più belli di *Silpheed* per PS2 e solo di poco inferiori ad altri mostri sacri del genere usciti per PSone.**

D3 Publisher, in collaborazione, naturalmente, con Taito, ha deciso di ripubblicare nell'ambito della sua famosissima collana 1500 Series due dei più divertenti spara e fuggi mai usciti per PSone, inferiori forse soltanto alla triade *R-Type Delta, Einhander, Thunderforce V: Raystorm* e *Raycrisis*. Entrambi i giochi assicurano ore e ore di pura adrenalina e a 1500 yen (meno di 30.000 lire) lasciarseli scappare sarebbe un vero e proprio crimine. Gli effetti grafici dei due titoli, benché leggermente retrò, riescono comunque a risultare ancora altamente spettacolari e il tutto è accompagnato da una colonna sonora davvero ben realizzata. Se siete fanatici degli sparatutto vecchia maniera e non avete voglia di spendere troppo per provare le emozioni di un tempo, questa mini-collection di Taito/D3 vi farà felici per molte, spensierate ore.

Banpresto ha annunciato l'uscita della conversione per PlayStation 2 del suo gioco di battaglia arcade *Mobile Suit Gundam: Federation Vs Zion DX* per i primi giorni di dicembre. La versione per PS2 permetterà ai giocatori di prendere parte a esaltanti scontri online tramite il sistema KDDI, con la possibilità di avere fino a quattro giocatori umani nello stesso match. Verrà inclusa anche una ricca modalità in single-player strutturata a missioni e non mancheranno le sfide casalinghe grazie ai classici versus per 2 e 4 giocatori.

Star Ocean 3

Casa: Enix ○ Formato: PlayStation 2

Enix, forte del successo planetario del suo *Dragon Quest VII*, ha rimesso al lavoro il team Tri Ace, artefice di alcuni ottimi GdR per PSone (*Star Ocean* 2 e *Valkyrie Profile* su tutti). È infatti in cantiere il seguito di *Star Ocean 2*, che attualmente porta il nome incredibilmente originale di *Star Ocean 3*. Stavolta l'ambientazione del gioco sarà futuristica, e il giocatore verrà a contatto con le diverse civiltà sparse per l'universo di gioco. La grafica sarà in pieno 3D, una notizia decisamente confortante per tutti quelli che avevano trovato leggermente spogli gli ambienti renderizzati di *Star Ocean 2*. I nemici, stavolta, appariranno anche in fase di esplorazione, permettendo al giocatore di evitarli o di combatterli. Questa innovazione era già stata introdotta con successo da Tri-Ace nel suo bellissimo *Valkyrie Profile*. Fino a tre giocatori potranno prendere parte alle battaglie e stavolta ci saranno tre personaggi principali, Feit e Sofia saranno le protagoniste femminili, mentre è ancora ignoto il nome del protagonista maschile. Molto probabile la presentazione di un demo giocabile al Tokyo Game Show autunnale.

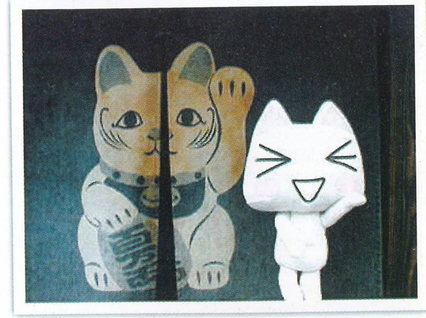
▼ ▶ ***Star Ocean 2* era un gioco di ruolo di indubbio spessore ma con un paio di magagne. Questo seguito totalmente in 3D promette di farci dimenticare gli spogli interni del predecessore.**

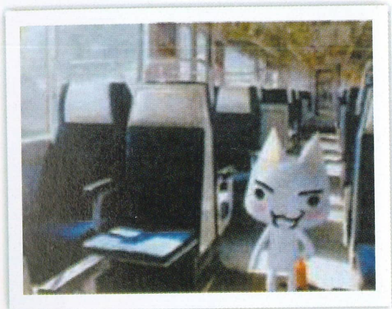
Toro & Holiday

▶ **Toro è questa sorta di gatto bianco informe che vedete nelle immagini. È brutto, lo sappiamo, ma è amatissimo dai giapponesi.**

Casa: Sony ○ Formato: PlayStation 2

Sony farà uscire in Giappone il 29 novembre, per PlayStation 2, il gioco di comunicazione *Toro & Holiday*, al prezzo di 5800 yen. Per chi non lo sapesse, Toro è una sorta di vera e propria mascotte per Sony in Giappone. I titoli con Toro, inoltre, sono molti e quasi tutti legati in qualche modo al mondo della "comunicazione" in senso lato (non a caso spesso si appoggiano sulla PocketStation). In questo gioco potrete viaggiare in diverse parti del Giappone col popolare gatto Sony e insegnare a Toro a parlare. Mentre Toro impara, vi chiederà un sacco di cose sciocche e divertenti, proprio come fanno i bambini quando imparano a dire le prime parole. Siamo più che certi del fatto che non appena questo gioco arriverà in redazione i tornei a *Winning Eleven 5* verranno sostituiti con quelli a *Toro & Holiday*.

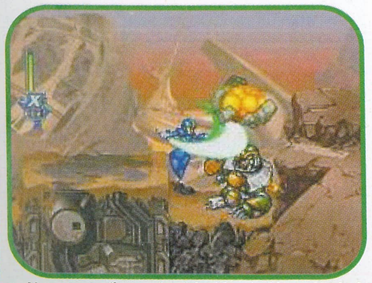




Rockman X6

Casa: Capcom ○ Formato: PlayStation

Ci sono cose che non moriranno mai. Una di queste è indubbiamente la serie di *Rockman X* (da noi conosciuta come Megaman). È naturale, infatti, immaginare già il 45esimo capitolo della serie, per PS9, rigorosamente in 2D, con sempre più mostri, sempre più armi e sempre più livelli, e, soprattutto, sempre più uguale a se stesso. Nonostante questo, comunque, è innegabile che i titoli di questa serie siano effettivamente divertenti da giocare, e anche questo sesto capitolo, previsto per il 29 novembre in Giappone, promette di essere molto coinvolgente. La trama del gioco parte a tre settimane di distanza dalla grande esplosione che ha sancito la fine del quinto capitolo e della vostra ricerca volta a scoprire se il vostro amico Zero sia sopravvissuto o meno alla detonazione.



▲ **Nonostante il mondo dei videogiochi moderni sia ormai orientato verso una grafica 3D sempre più realistica, è sempre bello vedere qualche buon prodotto realizzato nello splendore delle due dimensioni.**

Bomberman Kart

Casa: Hudson ○ Formato: PlayStation 2

Molti di voi si ricorderanno di un gioco di corse ispirato a *Bomberman* per PSone. Il suo nome era *Bomberman Fantasy Race* e, per usare un eufemismo, non riuscì assolutamente a confermarsi come un titolo all'altezza del nome che portava. I tempi, però, cambiano, e Hudson spera che i 128-bit di potenza di PS2 riescano a dar linfa a un progetto che di bello aveva ben poco. Questo *Bomberman Kart*, comunque, in uscita a dicembre, sembra essere partito col piede giusto, già a partire dal nome che ricorda piacevolmente il celeberrimo, nonché grandissimo *Super Mario Kart*. Il gioco, infatti, permetterà a ben quattro giocatori contemporaneamente di sfidarsi e non si tratterà soltanto di correre come dei disperati. Saranno inclusi anche alcuni sottogiochi, come *Bomberman Soccer* e *Tunnel Racing*. Nel gioco saranno presenti 5 personaggi: Bomberman, Dark Bomberman, Baby Bomber, Lady Bomber e Golden Bomberman.

▲ ▼ **Bombe in mezzo alla strada a bordo di stranissime vetture. Pazzia? No, soltanto la norma nell'edulcorato mondo di Bomberman.**

Hello Kitty Breakout

Casa: D3 Publisher ◘ Formato: PlayStation

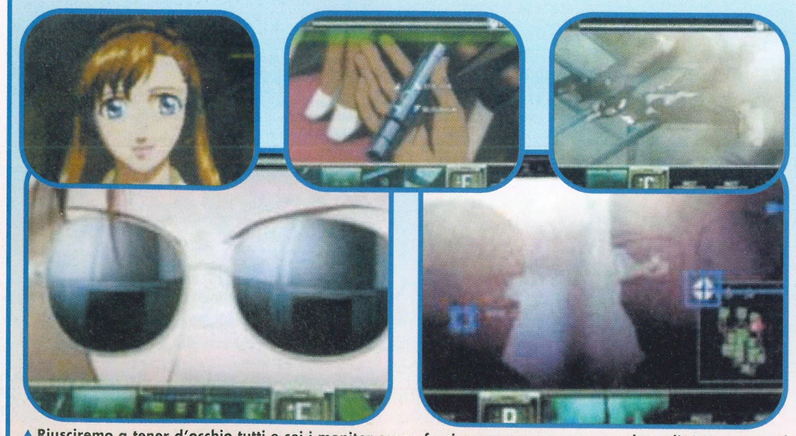
Hello Kitty, si sa, è un personaggio famosissimo in tutto il mondo. *Break Out* e il suo clone più famoso, *Arkanoid*, non accennano a passare di moda. D3 Publisher effettua una sagace operazione commerciale unendo questi due colossi dell'intrattenimento su vasta scala mondiale in un unico, plateale, prodotto: il *Break Out* di Hello Kitty. Che lo stupore e lo scetticismo dei fan di *GT3* e di *Devil May Cry* vi siano avulsi, o miei cari lettori dalla mente aperta, poiché è con titoli come questi che si costruisce il futuro del game-design di prim'ordine. Tramite un graziosissimo ombrellino la nostra gattina cicciotta dovrà riuscire a deflettere la pallina in guisa tale da riuscire a sfracellare tutti i blocchi presenti in ogni livello. Dopo esser giunto a conoscenza di questo segretissimo prodotto D3, Hironobu Sakaguchi, produttore della serie *Final Fantasy*, ha deciso di creare un nuovo gioco per PS2: il gioco delle Bocce di *Final Fantasy*. Per inciso, in quest'ultimo, anch'esso segretissimo, progetto Squaresoft, sarà possibile selezionare unicamente le protagoniste femminili della saga. Il perché ci è ignoto...

▲ **C'è qualcosa che non va nel mio orologio, poiché segna come anno il 2001 mentre è palese che ci troviamo agli albori del 1980. Lo sapevate che Hello Kitty è nata nel 1976?**

Surveillance

Casa: Takara ◘ Formato: PlayStation 2

In questo originale gioco Sony in uscita per PlayStation 2 in Giappone questo dicembre, sarà vostro compito tener d'occhio ben sei monitor contemporaneamente, grazie a un sistema chiamato Production I.G.. Il giocatore vestirà i panni del leader delle forze speciali *Shadow Sword*, che proteggono le persone dagli attacchi spaziali, e il gioco sarà ambientato nel 2053. Durante la vostra missione dovrete usare il Sistema di Sorveglianza per controllare sei display contemporaneamente e potrete zoomare liberamente in uno qualsiasi di questi monitor, ordinando di volta in volta al vostro team la tattica migliore da utilizzare in base a quanto da voi visionato durante il gioco. L'idea si preannuncia molto interessante, il gioco tecnicamente non sembra malvagio, e l'unico ostacolo, come al solito sarà, per noi occidentali, la lingua. Speriamo in una futura uscita occidentale.



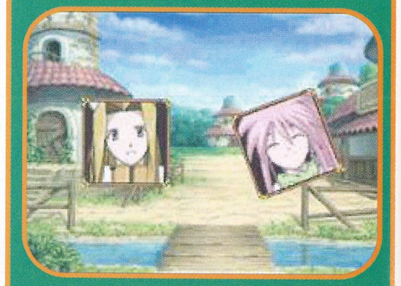
▲ **Riusciremo a tener d'occhio tutti e sei i monitor senza farci scappare nemmeno un dettaglio? Hey, ma nel monitor in basso a destra vedo un sosia di Antonio Loglisci! Ragazzi, andate li e fatelo a pezzi!**

Sony ha annunciato di aver distribuito 17,9 milioni di PlayStation 2 in tutto il mondo alla fine di agosto 2001. Ecco le stime complete: in Giappone 6,54 milioni, in Nord America 7,23 milioni e in Europa 4,14 milioni.

Tales of Fandom

Casa: Namco ◘ Formato: PlayStation

I giochi di ruolo di Namco sembrano avere un enorme successo in Giappone: *Tales of Phantasia, Tales of Destiny* e *Tales of Eternia*, infatti, hanno venduto moltissime copie e contano un grandissimo numero di fan in tutto il paese del sol levante. Non è un caso che Namco abbia deciso di creare un gioco proprio dedicato ai fan, dall'inequivocabile nome di *Tales of Fandom*. In questo peculiare prodotto troveranno posto un gioco di avventura, un puzzle game in stile *Puyo Puyo* e una modalità gallery. Il gioco di avventura sarà basato sulla serie *Tales Web* in onda (radiofonica) in Giappone, con tanto di voci originali di contorno. In questa sezione farà anche la sua comparsa un nuovo personaggio, di nome Primula. Il puzzle game incluso non si discosta molto dai canoni del genere, facendo il verso a *Super Puzzle Fighter* e *Columns*: bisogna disporre le gemme che cadono dall'alto in modo adatto a farle scomparire. Originale, vero? A salvare la situazione, comunque, contribuiscono le modalità di gioco: Scenario, Score Attack e l'immancabile versus. I veri fan dei giochi di ruolo Namco, comunque, non si potranno lasciare sfuggire questo divertente prodotto.



▲ **Un'avventura e un puzzle game nella stessa confezione. Be', conveniente per tutti, ma essenziale per i veri fan della serie *Tales* di Namco.**

ULTIME USCITE PER PSONE

DATA	TITOLO	CASA	GENERE
04.10	Time Crisis 2 + Guncon 2	Namco	Strategia
	King's Field IV	From Software	Gioco di ruolo
	Initial D Typing	Sunsoft	Dattilografia
11.10	Bravo Music	Sony	Musicale
	Formula One 2001	Sony	Corse
18.10	Prehistoric Language	Sony	Avventura
25.10	Pachislot: King of Beast	Sammy	Tavolo
	Silent Scope 2 Innocent Sweeper	Konami	Strategia
	Princess Abarenbow	Kadokawa Shoten	Gioco di ruolo
	Best Play Professional Baseball	ASCII	Sport
	G-Breaker	Sunrise	Simulazione
	The Yamanote Line: Train Simulator Real	Sony	Simulazione
	Versus Mahjong: Ron on the Net	Arika	Tavolo
	TogeMax 3	Atlus	Corse
	Star Wars StarPicchiadurohter	EA Square	Strategia
	Seigi no Mikata	Sony	Avventura
01.10	Jian Wan's Romance of Three Kingdom	GameArts	Simulazione

ULTIME USCITE PER PS2

DATA	TITOLO	CASA	GENERE
04.10	Memorial Series Sunsoft Vol. 1	Sunsoft	Vario
	Bahbapapa	Sunsoft	Vario
	Spike Library #9 WTC World Touring Car Cham.	Spike	Corse
25.10	Major Wave Series: Jigsaw Island Japan Graffiti.	Hamster	Puzzle
	Major Wave Series: Japan Mahjong	Hamster	Tavolo
	Sloter Mania Core	Dorart	Tavolo
	Sanyo Pachinko Paradise DX	Irem Soft Eng	Tavolo
	Simple 1500 Series Vol. 76 The Dodgeball	D3 Publisher	Sport
	Simple 1500 Series Vol. 77 The Swimming	D3 Publisher	Sport
	Simple 1500 Series Vol. 78 The Zero4	D3 Publisher	Corse
	Simple 1500 Practical Series Vol. 10	D3 Publisher	Vario
	Simple 1500 Series Hello Kitty Vol. 3	D3 Publisher	Azione
	Simple 1500 Series Hello Kitty Vol. 4	D3 Publisher	Tavolo
	Simple Char. 2000 S.: Baku Dog The Puzzle	Bandai	Puzzle
	Simple Char. 2000 S.: Kamen Rider The Bike Race	Bandai	Corse
	Simple Char. 2000 Series: Gundam Battle Chess	Bandai	Tavolo
	Gamera 2000	Four Wins	Strategia
	Do Doi Pachi	Four Wins	Strategia
	World Tour Conductor	Four Wins	Avventura

Bandai produrrà *Space Battleship Yamato: Recollection of Iskandar* per PlayStation 2 in Giappone questo dicembre. Quest'ultima versione del gioco di simulazione bellica vanterà grafica in *cel shading* e battaglie 3D in tempo reale.

Namco ha posticipato la data d'uscita del prossimo gioco di ruolo di *Monolith Soft* per PlayStation 2, *Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht*, da dicembre 2001 a febbraio 2002, poiché sembra che il tempo di sviluppo sia andato un po' oltre le aspettative.

Growlanser III

Casa: Atlus ◘ Formato: PlayStation 2

Atlus, uno dei più prolifici produttori di giochi di ruolo nipponici, ha ultimamente annunciato l'uscita invernale di *Growlanser III* per PlayStation 2. Stavolta la storia narra gli eventi precedenti a quelli visti in *Growlanser 1*, nella terra di Kishironia. Uno strano incidente sembra funestare l'astro più importante: il sole. La luminosità del pianeta, infatti, è diminuita notevolmente, causando grandi carestie e portando i paesi sull'orlo del fallimento assoluto. L'eroe è un giovane che ha perso la memoria e si trova a ricevere aiuto dalla figlia del presidente della Kishironia Federation, Annette. Atlus ha sempre cercato di portare in versione almeno americana tutti i suoi più grandi successi su PSone e speriamo che lo stesso accada con questo gioco di ruolo estremamente promettente.

▲ **Sappiamo che la cosa vi sembrerà strana, ma nonostante la carestia non sembra che nella terra di Kishironia manchino le belle figliole...**

2001, L'ANNO DELLA FERRARI

(PER LA SECONDA VOLTA!)

Al momento di andare in stampa il campionato del mondo di Formula 1 non si è ancora concluso ma, grazie alla serie di vittorie a raffica ottenute da Michelino Schumacher, il campionato piloti e quello costruttori è già matematicamente assegnato alla scuderia del Cavallino Rampante che conferma, così, il clamoroso successo della stagione precedente. Proprio per celebrare questo straordinario biennio per il team di Maranello, la Thrustmaster (nota casa specializzata nella realizzazione di periferiche di gioco, per PC e console) ha deciso di realizzare due volanti specificamente disegnati per le due console di casa Sony. I volanti *Ferrari 360 Modena* e *Ferrari Challenge Racing Wheel*, realizzati ovviamente su licenza della prestigiosa casa automobilistica rappresentano due ottime periferiche per tutti i giochi di guida attualmente in commercio. Più indicato per la PS2 il *360 Modena*, meglio adatto per la PSone il *Challenge*, le due periferiche (entrambe dotate di pedaliera analogica) rappresentano forse l'idea regalo più consigliabile per gli amanti dei giochi di guida (purché tifosi ferraristi). Con il Natale alle porte…

FERRARI 360 MODENA

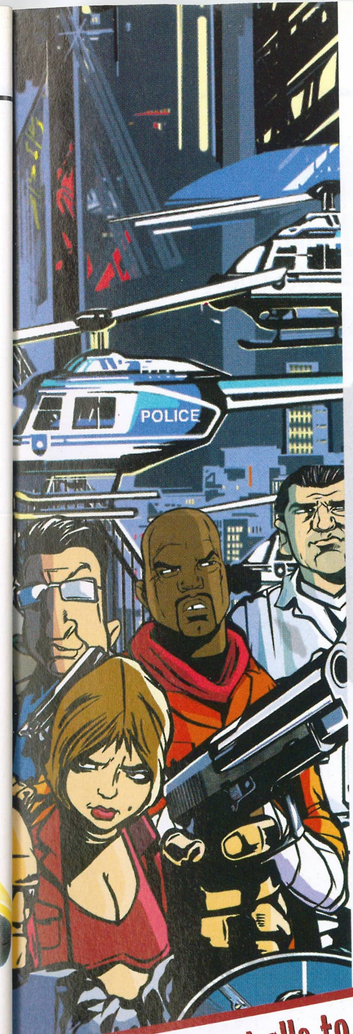
Con la stessa formula vincente dell'originale "360 Modena" (l'automobile, ovviamente), il nuovo volante con licenza ufficiale Ferrari viene proposto in due edizioni celebrative, nei colori ufficiali della vettura originale. Le edizioni "Rossa" e "Gialla" rappresentano forse il gadget più esclusivo per gli amanti dei giochi di guida e per tutti gli appassionati di formula uno e di auto sportive in genere. Sfruttando la "tecnologia elastica" (una molla autoavvolgente contrasta lo spostamento del volante dalla posizione neutra, in maniera proporzionale alla sua rotazione) per simulare realisticamente la resistenza del volante, oltre a essere realizzati con il caratteristico "cambio a farfalla" tipico delle vetture F1, questi due volanti catturano la vera essenza dello spirito Ferrari. È anche disponibile (venduto separatamente), specificamente abbinato a questi volanti, un adattatore portatile opzionale, che consente di giocare in tutta comodità sul divano o in poltrona. Il volante dispone anche di due motorini elettrici vibranti (come quelli del Dual Shock) che lo rendono compatibile con tutti i giochi in cui è possibile attivare la vibrazione.

▲▲ Il *Ferrari 360 Modena* è disponibile in due diverse edizioni: "Rossa" e "Gialla", in omaggio ai colori sociali della scuderia di Maranello.

FERRARI CHALLENGE RACING WHEEL

Appositamente prodotto per essere utilizzato in uno spazio ridotto, le dimensioni estremamente compatte di questo volante (ideato in particolar modo per gli utenti PSone) lo rendono un controller pratico, economico, comodo ed efficiente. Anche il *Challenge* dispone di un cambio digitale a farfalla, con le leve poste direttamente sul volante, mentre la pedaliera analogica lo rende comunque compatibile anche per i giochi PS2. A differenza del *360 Modena* però, questo volante dispone di un solo motorino elettrico (per la modalità Dual Shock), mentre il selettore digitale posto sul cruscotto consente d'impostare tre differenti modalità d'uso: digitale, analogico (Dual Shock) o NegCon™). Tra le caratteristiche di questo accessorio, si annovera anche un valore piacevolmente piccolo dell'angolo morto di curvatura (l'angolo di cui dobbiamo a ruotare il volante prima che la macchina sullo schermo cominci a ruotare) che, dai 15° (che rappresentano il valore tipico della maggioranza dei volanti in commercio), scende a 7°-8°. Un vero gioiellino tecnologico!

▲ Ideale per chi ha poco spazio, il *Challenge* è un volante ultra compatto particolarmente indicato per la PSone.



Fatti coinvolgere dal crimine!

grand theft auto III

Ritorna Grand Theft Auto con tutte le sue caratteristiche di gioco irriverente, provocatorio ed "al limite della legalità".
Non vedrete più compiersi le missioni dall'alto, sarete immersi nel più completo ed estremamente realistico ambiente tridimensionale.
Lo scopo? Sempre lo stesso! Conquistare la fiducia dei Boss malavitosi. Tutto é lecito: ruba, uccidi, spara, distruggi, la città diventa il tuo campo di battaglia.

SCARICA TUTTA L'ADRENALINA: GTA3 TE LO PERMETTE.

"Catch the Crime", *cattura il crimine*, é una raccolta fotografica aperta a tutti: invia una o più foto di situazioni che si possono ritrovare in GTA3.

Preparati a fotografare di tutto: auto truccate, incidentate, rottamate, distrutte, edifici danneggiati e aree a rischio, oppure invia la fotocopia di una multa o di una constatazione amichevole compilata dopo un incidente.
Compila il tagliando e spediscilo insieme ad una foto appartenente ad una delle categorie sopraelencate, riceverai in omaggio gli splendidi boxer di GTA3. *

* fino ad esaurimento scorte

Have u got the balls to experience GTA 3?

Gli originali boxer di GTA3 verranno spediti in regalo a tutti coloro che parteciperanno alla nostra raccolta.* Metti al sicuro "i tuoi attributi", fatti invidiare dagli amici e stupisci la tua ragazza... sempre che l'hai.
Compila qs. Coupon e spediscilo con la foto/multa/constatazione a: JOAG Italy SpA Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) specificando: "RACCOLTA FOTOGRAFICA GTA3".

Età.....
Nome.....
Cognome.....n°.....
Via.....
Città.....CAP.....

Trattamento dati personali ☐ Accetto

* Verranno riconosciute valide soltanto le foto inerenti alle descrizioni elencate qui a lato.

Ai sensi della legge 675/96 si dichiara che:
1)I dati raccolti non verranno divulgati o ceduti a terzi e verranno trattatati esclusivamente ai soli fini dell'iniziativa in corso. 2) L'interessato gode dei diritti di cui all'Art.13 legge 675/96 quindi può chiedere di cancellare i propri dati, od opporsi al loro utilizzo inviando comunicazione scritta al seguente indirizzo Joag Italy S.p.A. - Via Campo dei Fiori, 61 - 21013 Gallarate (VA). 3) Titolare e responsabile dei dati raccolti é Joag Italy S.p.A. - Via Campo dei Fiori, 61 - 21013 Gallarate (VA). 4) Barrando la casella nel coupon, si attesta l'ottenuto consesnso al trattamento dei dati personali secondo le finalità descritte al punto 1.

PlayStation.2 ROCKSTAR TAKE 2 DMA

Cidiverte ITALIA
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

FORNITORE UFFICIALE MILAN

JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Varese) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999

CHECKPOINT!

Il Calendario delle uscite di PSM

Ecco la lista dei giochi PlayStation in arrivo. Tenete però presente che queste date spesso cambiano. Tuttavia, è bello guardare al futuro!

I più attesi dal pubblico

Lettere, forum pubblici, newsgroup, tutto fa brodo quando si tratta di stilare la classifica dei "Most Wanted".

1 ▸ Metal Gear Solid 2
Siete pronti per la recensione esclusiva sul prossimo numero?

2 ▸ Pro Evolution Soccer
La fame di calcio è tornata a far sentire i suoi morsi. Corrette a pagina 40.

3 ▸ Final Fantasy X
Prosegue la (lunga) attesa per la versione PAL...

4 ▸ Devil May Cry
Andate a vedere cosa ne pensa Ualone a pagina 34

5 ▸ Silent Hill 2
In questo numero abbiamo infilato quasi tutto quello che aspettate! Filate a pagina 36

6 ▸ Tennis 2K2
Le tenniste del titolo SEGA solleticano la vostra fantasia...

7 ▸ Moto GP 2
Le imprese di Valentino Rossi vi hanno proprio esaltato. (Sgommate a pagina 80).

8 ▸ Ace Combat 4
Ah, meno male, temevamo che lo scoop di questo mese non vi interessasse...

9 ▸ FIFA 2002
No, sul serio? Ma davvero aspettate *FIFA*? Guardate che *ISS* è meglio...

10 ▸ Grand Theft Auto 3
Recensione completa a pagina 56. Serve altro?

Uscite in Italia

PS2

HALIFAX

Pro Evolution Soccer	Sportivo	Novembre
Tony Hawk's 3	Azione	Dicembre

INFOGRAMES ITALIA

Motor Mayhem	Guida	Novembre
Nascar Heat 2002	Guida	Novembre
Space Race	Guida	Novembre
Splashdown	Guida	Novembre
Legion	Azione	Dicembre
Rayman M	Party	Dicembre

SONY

Airblade	Azione	Novembre
Drakan	Azione	Novembre
Dropship	Azione	Novembre
Klonoa 2	Piattaforme	Novembre
Wipeout Fusion	Guida	Novembre
World Rally Championship 2001	Guida	Novembre

PSone

CTO

Kirikù	Bambini	Novembre

HALIFAX

David Beckam Soccer	Sportivo	Novembre

INFOGRAMES ITALIA

Final Fantasy IX Platinum	GdR	Novembre
Gundam	Azione	Novembre
Snoopy Mania	Bambini	Novembre

MICROIDS

Xtreme Rollers	Azione	Dicembre

Classifiche di vendita

Top 5 Europa

1 ▸ Gran Turismo 3 A-Spec
2 ▸ Extreme-G 3
3 ▸ Red Faction
4 ▸ Onimusha: Warlords
5 ▸ FIFA 2001

Top 5 Usa

1 ▸ Gran Turismo 3: A-Spec
2 ▸ NCAA Football 2002
3 ▸ NBA Street
4 ▸ Gundam: Journey To Jaburo
5 ▸ Twisted Metal Black

Oggetti strani per gente malata

ELEKTRA AND WOLVERINE: THE REDEEMER

Ve ne abbiamo parlato nel Gossip di due mesi fa e non potevamo certo evitare di commentarne l'uscita. Il nuovo romanzo a fumetti di Yoshitaka Amano, realizzato per conto della Marvel, è finalmente uscito sul suolo americano. La storia, scritta dal talentuoso Greg Rucka, racconta del tentativo della killer ninja Elektra di uccidere una ragazzina testimone del suo ultimo omicidio. A proteggere la fanciulla ci penserà il mutante artigliato canadese e il tutto non potrà che sfociare in una colossale rissa. Non si sa ancora nulla di un'eventuale pubblicazione italiana.

Uscite in USA

PS2

Adventure Pinball: Island	Flipper	Novembre
Aliens: Colonial Marines	Sparatutto	Novembre
Baldur's Gate	GdR/Azione	Novembre
Burnout	Guida	Novembre
Capcom VS SNK 2	Picchiaduro	Novembre
Crash Bandicoot	Piattaforme	Novembre
Dark Summit	Azione	Novembre
Deus Ex	GdR/Azione	Novembre
Downforce	Guida	Novembre
Drakan II	Azione	Novembre
Dropship	Azione	Novembre
ESPN Int. Winter Sports 2	Sport	Novembre
ESPN Hockey Night 2002	Sport	Novembre
ESPN NBA 2Night 2002	Sport	Novembre
ESPN NFL Primetime	Sport	Novembre
Eve Of Extinction	Azione	Novembre
F1 2001	Guida	Novembre
FIFA Soccer 2002	Sport	Novembre
Forever Kingdom	GdR	Novembre
Frequency	Musicale	Novembre
Frogger: The Great Quest	Azione	Novembre
H2 Overdrive	Azione	Novembre
Herdy Gerdy	Azione	Novembre
James Bond: Agent Under Fire	Azione	Novembre
Jeremy McGrath's Supercross	Guida	Novembre
Jimmy Neutron Boy Genius	Azione	Novembre
Jurassic Park 3: Survival	Azione	Novembre
Kinetica	Guida	Novembre
Legacy Of Kain: Soul Reaver II	Avventura	Novembre
Legend of Alon D'ar	GdR	Novembre
Legion: Legend Of Excalibur	Avventura	Novembre
Mega Race 3	Guida	Novembre
MGS 2: Sons Of Liberty	Azione	Novembre
Monsters Inc.	Azione	Novembre
NBA 2K2	Sport	Novembre
NBA Live 2002	Sport	Novembre
NBA Shootout 2002	Sport	Novembre
NCAA Final Four 2002	Sport	Novembre
NCAA Gamebreaker 2002	Sport	Novembre
NHL Faceoff 2002	Sport	Novembre
No One Lives Forever	Sparatutto	Novembre
Pirates of Skull Cove	Avventura	Novembre
Police 911	Sparatutto	Novembre
PRYZM One: The Dark Unicorn	GdR	Novembre
Rayman M	Azione	Novembre
Rubu Tribe	Avventura	Novembre
Shifters	Azione	Novembre
Silent Scope 2: Dark Silhouette	Azione	Novembre
The Simpsons Road Rage	Guida	Novembre
SOCOM: US Navy Seals	Azione	Novembre
Splashdown	Guida	Novembre
SSX Tricky	Sport	Novembre
Star Trek: Shattered Universe	Azione	Novembre
Tetris Worlds	Puzzle	Novembre
Thunderstrike: Operation Phoenix	Azione	Novembre
Tony Hawk's Pro Skater 3	Sport	Novembre
Twisted Metal Black Online	Azione	Novembre
Vampire Night	Sparatutto	Novembre
Wizardry: The Forsaken Land	GdR	Novembre

Top 10 DVD

La scelta di PSM:

Star Wars Episodio 1
La minaccia fantasma (2 DVD) – 08/11/01

Il capitolo iniziale di una saga che ha fatto la storia del fantasy cinematografico è finalmente giunto in un'edizione DVD a dir poco memorabile. Quale che sia il vostro parere su questo film (splendido, secondo l'insindacabile giudizio del qui presente Maderna), non potete che inchinarvi di fronte alla magnificenza di quest'uscita: stiamo parlando di sei (diconsi sei) ore di materiale aggiuntivo. Vi sembra poco? E allora aggiungiamo una realizzazione tecnica ai massimi livelli. Imperdibile.

2 ▸ X-Files Season Three (7 DVD) – 22/11/01
3 ▸ Il Pianeta delle Scimmie Box – 08/11/01
4 ▸ Star Trek II – L'ira di Khan – 07/11/01
5 ▸ Arma Letale 1/2/3 – S.E. – 06/11/01
6 ▸ Rosemary's Baby – 07/11/01
7 ▸ Valentine – 20/11/01
8 ▸ Ben Hur – 20/11/01
9 ▸ Traffic (2 DVD) – 08/11/01
10 ▸ L'ultimo dei Mohicani – 20/11/01

Top 5 Film

La scelta di PSM:

1 ▸ Kiss Of The Dragon
16/11/01

Jet Li, dopo il buon successo di Romeo Deve Morire (recensito sul numero 41 di PSM), torna sul grande schermo con una pellicola fortemente incentrata sulle arti marziali (ma guarda un po'...). Il film, a quanto ci dice chi ha avuto modo di vederlo oltreoceano, è scevro di pacchiani effetti speciali e mostra le capacità di combattimento dell'attore cinese al suo meglio. La presenza della bella Bridget Fonda, poi, è senza dubbio un ulteriore motivo d'interesse, che rende questo film La scelta di PSM per il mese di dicembre.

2 ▸ Indiavolato – 09/11/01
Elliot, un impacciato consulente tecnico interpretato da Brendan Fraser, arriva a vendersi l'anima al diavolo (una conturbante Elizabeth Hurley) pur di conquistare la sua amata collega Alison. Da uno spunto intrigante, il regista Harold Ramis promette una commedia esilarante, sul livello del suo *Ricomincio da capo*.

3 ▸ Betty Love – 30/11/01
Siccome Bridget Jones non ci è bastata, ecco un altro film con la splendida Renee Zellwegger, questa volta nel ruolo di un'infermiera follemente innamorata della star di una soap opera. Dall'autore di *Nella società degli uomini* e *Amici & Vicini*, un'altra commedia cinica e graffiante (speriamo).

4 ▸ Apocalypse Now – Redux – 30/11/01
Uno fra i più grandi capolavori nella storia del cinema torna sul grande schermo in edizione integrale, per la gioia di chi non l'ha mai visto in sala. Una lezione di vero cinema per tutti i giovani registucoli che circolano al giorno d'oggi...

5 ▸ Cani e Gatti – 31/11/01
La folle pellicola che vede quei maledetti animalacci da compagnia (ma quale compagnia, sono solo una rottura di scatole!) ricreati in digitale per combattersi a suon di armi ipertecnologiche ha sfondato il botteghino negli USA e si appresta a proseguire l'opera anche in Italia!

I più attesi da PSM

1 ▸ Max Payne
Il gioco del momento su PC sta venendo convertito per PS2. Noi ci abbiamo giocato e vi possiamo dire che si tratta di un'esperienza allucinante.

2 ▸ Jack And Daxter
Il gioco è in fase di beta testing proprio mentre scriviamo queste righe e dovrebbe arrivare nei negozi giusto in tempo per le compere di Natale.

3 ▸ Ninja Gaiden
Voci incontrollate danno il coin-op dai due nomi che ha stregato i nostri cuori nei primi anni '90 in fase di aggiornamento per PS2. Vi terremo informati!

4 ▸ The Terminator
Infogrames afferma di stare concentrando tutti i suoi sforzi per sfruttare al meglio questa licenza. L'anno prossimo, potremo tutti chiedere "Sara Connor?", prima di premere il grilletto.

5 ▸ Maximo
L'erede di *Ghosts 'n Goblins* ha subito un piccolo ritardo e non arriverà sui nostri schermi prima di gennaio. Sarà molto dura aspettare...

6 ▸ Metal Gear Solid 2
Come da promesse, Konami non si è più fatta sfuggire una parola su questo gioco. Ma la data di uscita rimane fissata per novembre. Che dite, ne riparliamo sul prossimo numero?

7 ▸ Blood Omen II
Soul Reaver II sembra proprio bello, ma l'idea di poter tornare ai comandi del cattivissimo Kain ci solletica molto di più. Dicembre non è troppo lontano, comunque.

8 ▸ Tribes
Lo sparatutto in prima persona per PS2 interamente dedicato al multiplayer online è previsto per l'anno prossimo. Noi non vediamo l'ora di sfidare gente da tutto il mondo, e voi?

9 ▸ Baldur's Gate
Un altro gioco in dirittura d'arrivo, un altro capolavoro annunciato per la PlayStation 2. Il nostro fanatico di GdR redazionale non sta più nella pelle...

10 ▸ Tony Hawk's 3
Il magnifico e inimitabile alegalli è riuscito a totalizzare ben 3 milioni di punti mettendo assieme addirittura 88 trick. Siete pronti a sfidarlo online

DVD-RAMA

La rubrica di film in DVD, che mensilmente presenta un capolavoro cinematografico da gustarsi su PlayStation 2

La PlayStation 2 può leggere anche film in formato DVD. Ogni mese vi presentiamo le migliori novità, che magari hanno anche a che fare coi videogiochi. E ora spegnete le luci: che lo spettacolo abbia inizio…

UNA FAVOLA ORIENTALE FATTA DI BOTTE SPETTACOLARI

LA TIGRE E IL DRAGONE

Se avete già posato gli occhi su questa rubrica, avrete senza dubbio notato che abbiamo una leggera infatuazione per i film orientali. Anzi, ad essere del tutto sinceri non si tratta solo di un lieve innamoramento: la nostra è una passione sanguigna, totale e destabilizzante che ci porta a saltare lungo i corridoi della redazione armati di attaccapanni, martelli e pad rotanti. Chi di voi ha seguito le gesta del Maestro del Garatsu Nero se ne sarà comunque già accorto (girate la pagina e capirete ancor meglio…). In un clima simile non potevamo che attendere con ansia il DVD de *La Tigre e il Dragone* e al momento della sua uscita ci siamo precipitati (volando), pur di averne una copia. Quando lo abbiamo visto al cinema abbiamo goduto, quindi lo abbiamo rivisto ancora una volta (male non fa di certo), ma l'idea di poterlo avere a casa, magari per soffermarci a sezionare i combattimenti fotogramma per fotogramma, ci titillava da mesi.

La storia de *La Tigre e il Dragone* è ambientata nella Cina feudale, anche se sarebbe meglio dire nella Cina mitologica. Un luogo dove i miracoli erano credibili, le divinità camminavano sulla Terra e i guerrieri zen non si facevano scrupoli a infrangere le leggi della gravità, combattendo tanto sui rami di bambù quanto sulla superficie di un placido lago, non disdegnando una corsa in verticale lungo un muro. Questo, viste le lamentele di alcuni, lo vogliamo subito mettere in chiaro: ci troviamo al cospetto di una favola, non di un film storico e se il nostro Ercole scuoiava leoni, affrontava idre e annodava i serpenti, ci sembra altrettanto plausibile che il corrispettivo orientale potesse quanto meno volare. Se siete tra gli scettici o se più semplicemente non vi piace sognare ve lo diciamo subito: lasciate perdere *La Tigre e il Dragone*, non fa per voi.

Bene, notiamo con piacere che siete rimasti in tanti, proseguiamo quindi senza indugi in questo mondo dove le nuvole sono solide quanto il marmo. La trama è meno accessoria del solito, anche se bisogna dire che nella filmografia orientale è ben più rispettata che non in quella occidentale. Il maestro Li Mu Bai si trova costretto a inseguire una misteriosa coppia di ladri che gli ha sottratto la sua invincibile spada, il Destino Verde. Per riuscirci dovrà però abbandonare i suoi propositi di pace e di vita tranquilla. A complicare le cose ci penseranno i suoi sentimenti per l'eterna amica Yu Shun Lien, per non parlare di una combattente tanto promettente come allieva, quanto pericolosa. Insomma, Ercole può anche andare a nascondersi.

Come è giusto che sia, il film è pieno di duelli che risultano spettacolari e al contempo eleganti. Il merito, in questo caso, va attribuito in parti uguali alla meravigliosa regia di Ang Lee e a Yuen Woo Ping che ha coreografato tutte le scene di combattimento in maniera magistrale (in occidente è conosciuto soprattutto per

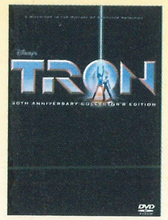
▲ Mhhh i maestri del Garatsu Nero possono dimostrarsi davvero letali. Ecco la micidiale posizione del bradipo appecorato.

▲ La bella Ziyi Zhang ha solo diciannove anni e prima de *La Tigre e Il Dragone* non aveva mai recitato in un film di arti marziali. Incredibile ma vero.

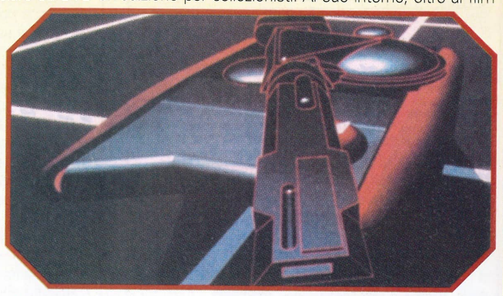
SCHEDA

Prezzo: L. 44.000
Genere: Azione
Regia: Ang Lee
Interpreti: Chow Yun Fat, Michelle Yeoh, Ziyi Zhang, Chen Chang, Pei Pei Chang
Distribuito da: Warner Home Video
Formato: 2.35:1 Anamorfico
Audio: Dolby Digital 5.1

LA NOTIZIA SFIZIOSA



Questo mese la luce dei riflettori del nostro galvanizzate angolo è tutta incentrata su *Tron*. Forse i lettori più giovani lo conosceranno solo per qualche passaggio televisivo, ma è stato uno dei primissimi film a sfruttare la CG per dare vita ai bit, calando il protagonista e gli spettatori all'interno di un computer. *Tron* poteva inoltre contare sulla visionaria collaborazione alle scenografie di Syd Mead e Moebius che hanno reso il film indimenticabile. Era il 1982. Adesso, per festeggiare il ventennale, la Buena Vista si sta preparando a lanciare su DVD un'edizione per collezionisti. Al suo interno, oltre al film restaurato e rimasterizzato per l'occasione, troveranno spazio una scena eliminata, il commento del regista Steven Lisberger e un gustoso documentario sulla lavorazione del film. In America l'uscita è prevista per il 15 gennaio, mentre sul versante europeo tutto tace. A contornare questa lieta novella c'è anche un'altra notizia che i fan del primo film apprezzeranno oltremodo. Il regista sta infatti lavorando a *Tron 2.0* che anche questa volta vedrà degli attori in carne ossa costretti a farsi strada lungo le scenografie digitali di un computer.



▲ Il design di *Tron* era curato da Syd Mead e da Moebius. Il primo ha lavorato a *Blade Runner* mentre il secondo è uno degli autori più noti nel mondo dei fumetti. Mica pizza e fichi.

▲ Secondo voi Yu Shun Lien sta impugnando una spada semplice, a due mani oppure una spada bastarda? Secondo noi la terza.

▲ Nuvola Nera scruta l'orizzonte alla ricerca di un bastimento carico d'oro. L'oro del capitano. Il defunto capitan Findus.

▲ L'attrice che interpreta la perfida Volpe di Giada è tornata a calcare la scena apposta per questo film. Ai suoi tempi era una leggenda. Lo è di nuovo.

▲ Un intenso primo piano di Chow Yun Fat mentre cerca di riavere il Destino Verde. Ormai è l'idolo redazionale: sgorga carisma da tutti i pori, nessuno escluso.

▲ I combattimenti lasciano a bocca aperta sia per le qualità atletiche dimostrate dai protagonisti, sia per la sapiente regia di Ang Lee che non sbaglia un'inquadratura.

ARTI MARZIALI IN BIT

I film orientali d'arti marziali sono tra le cose più gasanti del mondo. Quando li vedevamo da bambini uscivamo dal cinema al grido di "Yattaaaà", esibendoci in improbabili calci volanti, adesso… Le cose non sono cambiate, continuiamo a sembrare dementi ma poi possiamo tornare a casa e impugnare il pad per dimostrare di che pasta siamo fatti. Tzè! Per gli amanti delle arti marziali la PSone e la PS2 offrono un'ampia scelta di picchiaduro con cui mazzolarsi. Innanzitutto c'è *Soul Edge* per PSone: Taki, Mitsurugi e compagni si esibiscono in prodezze digitali degne di Chow Yun Fat e inoltre *Soul Calibur 2* sta per fare capolino anche sulla PS2. Già fatto? Allora potete passare alla serie di *Dead Or Alive*: arti marziali e tette all'ennesima potenza, cosa chiedere di più? Una simulazione? Allora dovete riuscire a recuperare i due *Bushido Blade* dove i duelli all'arma bianca possono finire dopo un solo fendente ben piazzato. Se invece siete insaziabili e vi piace farlo in gruppo, non potete che rivolgervi a *Dinasty Warriors 2* per PS2: antichi eroi cinesi si scontrano con tanto di eserciti nel picchiaduro a scorrimento più affollato di sempre. Se infine avete sempre gli occhi puntati al futuro, potete godere sapendo che vi aspetta *Virtua Fighter 4*, l'ultimo capitolo della serie Sega che ha stupito chiunque abbia avuto modo di provarlo in sala giochi.

▲ La meravigliosa Pai sarà una delle protagoniste del prossimo *Virtua Fighter 4*. Non vedete l'ora di metterci le mani sopra, vero?

▲ Lee Fei sarà uno dei nuovi lottatori a debuttare in *VF4*. Diciamocelo, è uguale spiccicato al maestro Li Mu Bai de *La Tigre e Il Dragone*.

▲ Taki in un artwork del prossimo *Soul Calibur 2*. Potremmo dire che è carismatica, letale, agilissima ma la verità è che per noi è bellissima!

Matrix ma in oriente è una leggenda vivente). I protagonisti combattono con grazia e sapienza, ipnotizzando lo spettatore con una danza di lame che sembra riassumere in se tutta la tradizione del genere, proponendo comunque uno spettacolo rivoluzionario e raffinatissimo. L'aria, così come l'acqua e la terra, diventa teatro di duelli incredibili che lasciano senza fiato. Il bello del film però non si esaurisce solo nei momenti in cui i personaggi incrociano le loro armi, nossignore. Ang Lee è riuscito infatti a confezionare un film lieve e al contempo epico che non ha fretta e si lascia ammirare in ogni sua singola inquadratura, anche per merito dell'eccellente confezione estetica. Fotografia, colonna sonora, costumi e scenografie contribuiscono tutte a sviluppare questo sogno orientale di celluloide (ok stiamo diventando un po' troppo lirici, ma cercate di capirci, è l'amore).

Adesso che vi abbiamo lasciato intuire quanto questo film ci sia piaciuto, passiamo all'edizione in DVD vera e propria. La qualità dell'immagine è eccellente e anche sul fronte audio non abbiamo nulla da ridire. Per quanto riguarda gli extra il DVD de *La Tigre e il Dragone* si difende: al suo interno ci sono infatti: un documentario sulla realizzazione del film; le interviste ad Ang Lee, Chow Yun Fat e Michelle Yeoh; i videoclip tratti dalla colonna sonora più alcuni brani audio della stessa e infine i quattro trailer del film. Una domanda però affligge i nostri cuori: perché non c'è traccia del commento del regista, presente invece nell'edizione americana? Costava tanto fare dei sottotitoli? Va be', ci rifaremo il prossimo mese con *La Minaccia Fantasma* che avrà ben sei ore di extra…

LA LEGGENDA DI HONG KONG

La PlayStation è certamente la console con il miglior catalogo di picchiaduro mai prodotto: la tradizione delle arti marziali ha chiaramente avuto grande influenza sulla produzione orientale di videogiochi, ma prima ancora sui film girati a Hong Kong. Finalmente una intraprendente casa inglese, la Hong Kong Legends, ha iniziato a pubblicare in DVD una collana di titoli di attori e registi che rappresentano il meglio di una cinematografia quasi completamente sconosciuta.

Quello che rende estremamente preziosi questi DVD, oltre alla compatibilità con la PS2 europea, è la qualità della loro realizzazione. Grazie a un'accuratissima opera di restauro, anche film di trent'anni fa sono stati rimasterizzati e restaurati dai negativi originali. Ci troviamo quindi di fronte a edizioni quasi sempre integrali (con l'aggiunta di scene inedite anche per i pochi film della collana che erano stati distribuiti in Italia nei cinema o in TV) e nel formato video corretto, di una qualità tecnica che ha del miracoloso.

Un discorso a parte meritano gli extra: oltre a sezioni biografiche curatissime, ai trailer originali e alle scene tagliate, quasi tutti i dischi contengono rarissime interviste, nonché commenti audio pieni di informazioni esaurienti registrati da esperti mondiali. Basti osservare il contenuto dell'edizione su due DVD di "Game Of Death", l'ultimo film di Bruce Lee completato dopo la sua morte: la quantità di informazioni e le scene inedite recentemente ritrovate sono una manna dal cielo per qualsiasi appassionato, una vera celebrazione del mitico attore.

Tutti i film sono presentati con l'audio in cantonese o mandarino a seconda dei casi (sottotitolati in inglese) e con dei discreti doppiaggi in inglese: manca l'italiano, ma considerata la natura d'azione e poco discorsiva dei film, la trama può anche essere intuita...

▲ **"Blacksheep Affair" non sarà un capolavoro come sceneggiatura, ma le scene d'azione con il giovane e promettente Chiu Man Cheuk sono tese e velocissime. Provare per credere!**

PUNTO DI PARTENZA

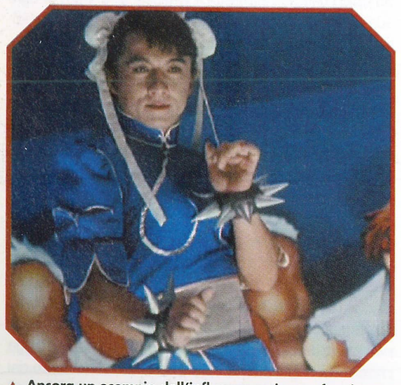
Per chi è totalmente a digiuno del cinema di Hong Kong, può non essere semplice decidere dove iniziare la propria collezione. Da parte nostra ci sentiamo di suggerirvi di iniziare con titoli sicuramente validi e universalmente apprezzati, per poi leggere le filmografie presenti sui DVD e scegliere a seconda dei vostri gusti con cosa proseguire. Se vi piace il kung-fu comico potete provare alcune delle pietre miliari di Jackie Chan ("Drunken Master", "Snake In The Eagle's Shadow", "Armour of God", "Police Story" e "City Hunter"), oppure se volete qualcosa di più serio i sontuosi primi due capitoli della serie "Once Upon A Time In China", che vantano una prova eccellente di Jet Li unita alla bella regia di Tsui Hark e alle ottime coreografie di Yuen Woo Ping. Fra i film diretti da Yuen (la mente dietro i combattimenti di "Matrix" e "La tigre e il dragone"), meritano moltissimo "Iron Monkey" e "In The Line Of Duty", quest'ultimo fra l'altro di ambientazione moderna e quindi più accessibile. Ovviamente restano dei classici tutti i film di Bruce Lee ("The Big Boss", "Fist Of Fury", "Way Of The Dragon", "Game Of Death"): sebbene siano già passati varie volte in TV, vederli integrali e restaurati è tutta un'altra cosa... Per maggiori informazioni sulla collana, visitate il sito www.hongkonglegends.co.uk.

TITOLI GIÀ USCITI

2000 AD
Armour Of God
Battle Creek Brawl *(Chi tocca il giallo muore)*
The Big Boss (*Il furore della Cina colpisce ancora*)
The Blacksheep Affair
Body Weapon
Cannonball Run *(La corsa più pazza d'America)*
City Hunter
Drive
Drunken Master
Eastern Condors
Encounters Of The Spooky Kind
Fist Of Fury *(Dalla Cina con furore)*
Game Of Death *(L'ultimo combattimento di Chen)*
Game Of Death 2 *(L'ultima sfida di Bruce Lee)*
Hitman
In The Line Of Duty
Iron Fisted Monk
Iron Monkey
Island On Fire
Jackie Chan: My story/My stunts
Legend Of A Fighter
Magnificent Butcher
Magnificent Warriors
Miracles
New Dragon Gate Inn
Once Upon A Time In China 1-2
Police Story
The Postman Fights Back
Purple Storm
Snake In The Eagle's Shadow
Way Of The Dragon *(L'urlo di Chen terrorizza anche l'occidente)*

ACQUISTI ONLINE: SITI CONSIGLIATI

www.play247.com offre i titoli HKL scontati a 14.99 sterline l'uno (50 mila lire circa) spese di spedizione comprese, mentre www.bensonsworld.co.uk e www.under18.org.uk spesso organizzano delle promozioni per periodi limitati sui titoli HKL, a prezzi che possono addirittura aggirarsi sulle 9-12 sterline (30-40 mila lire) spese di spedizione comprese.



▲ **Ancora un esempio dell'influenza reciproca fra cinema di arti marziali e videogiochi: nel delirante e spassosissimo "City Hunter" si può assistere a questo demenziale combattimento in cui Jackie Chan si trasforma in sequenza in diversi personaggi di *Street Fighter*!**

▲ **Tutti conosciamo e amiamo i film di Bruce Lee fin da piccoli, ma solo ora possiamo apprezzarli come si deve: senza il ridicolo doppiaggio italiano, senza tagli e soprattutto nel formato originale. Finalmente riusciamo a vedere tutti i lottatori impegnati nei combattimenti!**

▲ **"Iron Monkey" piacerà sicuramente a chi ha apprezzato "La tigre e il dragone", grazie ai meravigliosi combattimenti realizzati con gli attori sospesi a cavi invisibili: non a caso il direttore delle scene d'azione è lo stesso, Yuen Woo Ping.**

Ritorno di forza. Più vero di così si muore.

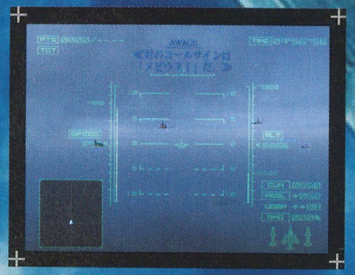
Sei sul divano del soggiorno. Eppure è come se stessi urtando il guard-rail a 300 km/h. Fra scintille e odore di gomma bruciata. È l'effetto Driving Force™. Il migliore volante per PlayStation®2 con ritorno di forza dinamico. Non si limita a vibrare, ma reagisce alle forze G ad ogni curva. Certo, non è l'unico volante che può darti simili emozioni ma dovresti fare entrare l'auto in soggiorno.

Driving Force™ for PlayStation®2

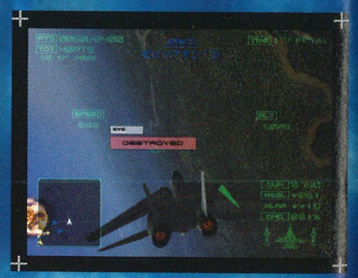
Logitech

www.logitech.com/wheel

©2001 Logitech International SA. † PlayStation "2 è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.



▲ La visuale dall'occhio del pilota, può essere utilizzata con o senza il cockpit su schermo. In entrambi i casi, utilizzando lo stick analogico di destra, è possibile muovere a piacere lo sguardo del pilota (vedi immagine centrale), per seguire bene tutto ciò che accade intorno al proprio velivolo.



ACECOMBAT.04
shattered skies

Dopo averci fatto sbavare per mesi con i suoi filmati, Namco ha finalmente estratto dal cilindro uno fra i titoli tecnicamente più impressionanti per PlayStation 2. Noi di PSM ce lo siamo accaparrato immediatamente e, compiuta una durissima e interminabile sessione di volo, possiamo consegnarvi il nostro insindacabile giudizio sull'ennesimo capolavoro dei creatori di *Tekken*...

La politica di Namco per le pubblicazioni su PlayStation 2 è limpida come un bicchiere d'acqua fresca: con tutti i marchi di successo cui hanno dato vita su PSone, che senso avrebbe non continuare a sfruttarli? In fondo, finché la gallina dalle uova d'oro continua a produrre, perché non approfittarne? E poi, insomma, non è che si siano fatti solo seguiti, c'è anche *Moto GP* (la cui continuazione, ovviamente, sta per giungere sul mercato a tempo di record). D'altra parte va detto che, se la qualità è quella del titolo di cui vi parliamo in queste pagine, non c'è proprio da lamentarsi...

Ace Combat 4, lo diciamo subito a giovamento di chi non conosce la serie, mantiene l'impostazione dei suoi predecessori e si presenta come quanto di più lontano possa esistere da una simulazione. Namco si è fatta un nome come produttore di ottimi titoli dallo stampo prettamente arcade (basti pensare a *Ridge Racer*) e il sempre ingente successo di pubblico ha premiato a più riprese questa strategia di mercato. In fondo, le simulazioni iperrealistiche, basate su un'assoluta aderenza alla realtà e corredate da manuali più ingombranti della Treccani, sono molto lontane dallo spirito con cui il videogiocatore medio si avvicina a una console. Quando ci spaparanziamo sul sofà, col bottiglione di Coca al fianco e un DualShock (2, ovviamente) stretto in mano, non potrebbe fregarcene di meno dell'effetto che l'accelerazione di gravità potrebbe avere sui flap durante una manovra di movimento ascensionale con un carico di peso che non soggiace alle specifiche tecniche di manifattura del veicolo. Vogliamo sparare a tutto quello che si muove, strabuzzando gli occhi di fronte a una grafica da infarto, esibendoci in manovre spettacolarmente impossibili e galvanizzandoci per il rombo assordante dei motori. *Ace Combat 4* offre tutto questo e lo fa nel migliore dei modi: il sistema grafico, se

Le Furie dei Cieli!

Ace Combat 4, tramite la sezione di compravendita, mette a disposizione una vasta quantità di aerei. Noi di PSM vi mostriamo i nostri preferiri, grazie all'insostituibile aiuto del guerrafondaio Merlinauser.

F 22

Lo F-22 rappresenta la prossima generazione di caccia americani. Capace di volare a oltre Mach 2, sarà in grado di scoprire, seguire, ingaggiare e abbattere i velivoli nemici prima di essere scoperto.

EF-2000

La risposta europea alle sfide aeree del prossimo secolo, il "Typhoon" sarà un caccia capace di portare a termine con successo l'intero spettro delle missioni, dalla superiorità aerea al supporto tattico. Un gioiello.

F-2

Caccia giapponese, sviluppato in cooperazione con gli Stati Uniti, l'F-2 ha visto un'estesa rivisitazione del design F-16. Il risultato è un aereo più grosso e pesante, pensato principalmente per l'attacco al suolo.

F-16

Il "Fighting Falcon" assieme al F-15 rappresenta la punta di diamante dell'USAF. Caccia "leggero" ad elevato contenuto tecnologico dalla straordinaria agilità, continua ad essere uno dei velivoli da combattimento più letali del mondo.

MIR 2000

Frutto della solida esperienza della Dassault francese nella progettazione di caccia con ala "a delta", il Mirage 2000 ha già accumulato oltre 600.000 ore di volo negli 8 paesi che l'hanno in dotazione, a dimostrazione della validità del progetto.

R-MO1

La punta di diamante dell'aviazione francese imbarcata, il Rafale è l'ultimo arrivato tra i velivoli con ala "a delta". Grazie all'accurata progettazione, questo caccia multiruolo ha dimostrato di possedere eccezionali doti.

F-14

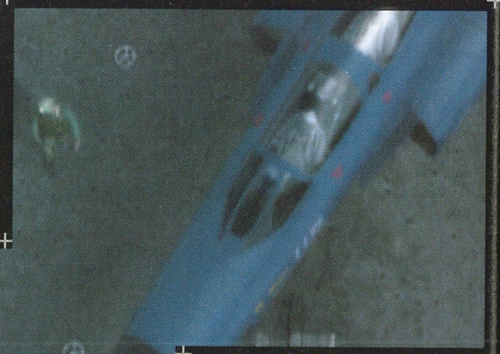
A 30 anni dal primo volo del prototipo, l'F-14 è ancora un'eccezionale caccia imbarcato. Grazie al suo radar e al temuto AIM-54 Phoenix nessun avversario è al sicuro fino a oltre 180 km di distanza.

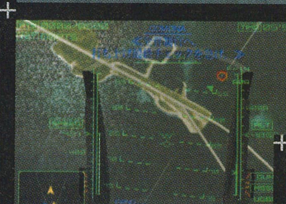
TND-IDS

Cacciabombardiere multiruolo in servizio anche nell'Aereonautica Militare Italiana, il Tornado IDS ha dimostrato di essere un eccellente aereo da attacco, in grado distruggere obiettivi pesantemente protetti.

si esclude qualche piccolo difetto, non ha veramente nulla da invidiare a quello dei più blasonati titoli disponibili su PC. Il primo impatto col mondo simulato da Namco è semplicemente da infarto e l'impressione di trovarsi veramente a veleggiare fra le nuvole è incredibile. Monti, vallate, mari e fiumi si distendono sotto gli occhi del giocatore con un realismo pazzesco e solo volando a quote molto basse l'illusione tende a spezzarsi, con sgranature e sfocature varie (ma si tratta di un difetto inevitabile quando si rappresenta superfici tanto ampie e che comunque accomuna tutti i giochi del genere). L'unico appunto che si può muovere nei confronti del sistema grafico va rivolto alle esplosioni, decisamente poco riuscite e quasi mai foriere di grandi soddisfazioni. Nel complesso, comunque, l'imperiale pollice di PSM va decisamente rivolto verso l'alto, per quanto riguarda la realizzazione tecnica del gioco, anche e soprattutto tenendo conto della maestosa colonna sonora. Le belle musiche d'accompagnamento (che a tratti ricordano non poco quelle di un film culto come *Top Gun*), infatti, sono solo la punta dell'iceberg: la parte del leone la svolgono gli avvolgenti effetti sonori e i curatissimi dialoghi, che raccontano la trama. Durante le missioni, la frequenza radio deputata alle comunicazioni fra i piloti è costantemente invasa da battute, ordini, avvertimenti, urla di gioia e apprezzamento, grida lancinanti, minacce e tutto quanto possa aiutare ancora di più a immergersi nell'atmosfera. La riproduzione degli effetti sonori, poi, è da manuale: crudi, potenti e verosimili, i rumori che accompagnano la lotta circondano furiosamente il giocatore e non lo mollano più fino al termine della missione. Il pieno e ottimo supporto per i protocolli Dolby Pro-Logic permette a chi dispone di un impianto stereo adeguato di godere appieno delle meraviglie sonore del gioco e trovarsi veramente all'interno del mondo fittizio creato da Namco.

Dopo l'inevitabile pappardella sulla magnificenza tecnologica del gioco, occupiamoci un po' del vero cuore di *Ace Combat 4*, sicuramente altrettanto ben realizzato. Sul piano della giocabilità vera e propria, le innovazioni si contano sulle dita di una mano: escludendo il supporto (molto ben realizzato, peraltro) per le funzioni analogiche del DualShock2, infatti, siamo di fronte a una semplice versione graficamente potenziata dell'ultimo episodio apparso su PSone. La trama, che vede in corso di svolgimento il classico scontro armato fra forze imperiali





▲▼ **Utilizzando le visuali in prima persona lo schermo risulta costantemente invaso dall'HUD che, grazie ai suoi numerosi indicatori, permette di tenere costantemente sott'occhio ogni elemento.**

◀▲ **Le sezioni di "briefing" precedenti alle varie missioni sono sempre molto accurate e approfondite. Grazie alla rappresentazione tridimensionale del terreno, è possibile avere un'idea di massima della situazione, utile per interpretare al meglio i dati che ci vengono forniti dal radar una volta alzatici in volo.**

◀ **Le sequenze d'intermezzo, realizzate tramite belle illustrazioni in stile manga, svelano gli avvenimenti storici che hanno portato alla situazione geopolitica fittizia nella quale si svolge il gioco.**

GENTE FUORI DI TESTA

Girovagando sul sito ufficiale del gioco (www.acecombat04.com), ci siamo imbattuti nella sezione dedicata ai programmatori, per scoprire che... sono completamente fuori di testa!!!

HIROYUKI ICHIYANAGI
PROJECT DIRECTOR
Il suo obiettivo è quello di far provare al giocatore la sensazione di essere un vero asso dei cieli. Notate il curioso arredamento della sua scrivania...

KAZUTOKI KONO
ART DIRECTOR
L'art director del progetto ha avuto spesso bisogno di vitamine per tirare avanti durante i tempi duri tipici della lavorazione di un gioco.

KATSUHIRO ISHII
LEAD PROGRAMMER
Per tenersi costantemente svegli ci vuole un sacco di caffè; se poi la confezione è a tema col gioco su cui si sta lavorando, ancora meglio!

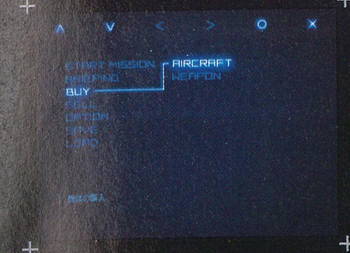
TETSUKAZU NAKANISHI
SOUND DIRECTOR
Dite la verità: parecchi fra di voi farebbero carte false per avere in cameretta un equipaggiamento del genere...

TAKAHARU SUZUKI
GRAPHIC ARTIST
Il ragazzo è un veterano di *Ace Combat* ed è il proprietario della folle mente dietro alla creazione del sito da cui abbiamo tratto le foto.

ATSUSHI SHIOZAWA
PROJECT MANAGER
La decisione di personalizzare le schede degli sviluppatori con foto di oggetti a loro cari è probabilmente giunta dal suo PC palmare.

ACHIRA TSUYOSHI
GRAPHIC TOOL PROGRAMMER
Il creatore dei tool di sviluppo per la grafica, in un impeto di megalomania ha partorito il programma che vedete in foto per puro. Non è mai stato usato.

MASAHITO KANNO
LEAD ARTIST
Il curatore degli splendidi fondali che popolano il gioco si diverte nel (poco) tempo libero sparacchiando per la redazione con questo perfetto fac-simile di un P90.



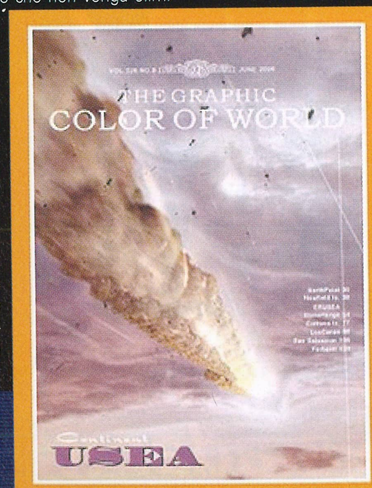
◀ **Una fra le caratteristiche più interessanti del gioco è costituita dalla presenza di un negozio nel quale procurarsi nuovi armamenti. Accumulando soldi nella modalità di gioco principale potete acquistare i numerosi aerei presenti ed equipaggiarli con i missili all'ultimo grido.**

e resistenza popolare tanto caro alla narrativa giapponese, si sviluppa fra una missione e l'altra grazie all'evolversi del conflitto. Durante i "briefing" antecedenti e successivi a ogni missione, infatti, vengono spiegati i compiti da svolgere e l'effetto che il proprio operato ha ottenuto sul bilanciamento delle forze in campo. La guerra si dipana così in maniera realistica e coinvolgente nell'arco delle 18 missioni disponibili. Parallelamente al conflitto globale in corso, si svolge una sottotrama a base di adolescenze turbate e vendette a lungo covate, che viene portata avanti in apposite sequenze d'intermezzo: una serie di belle illustrazioni si alternano su schermo mentre una calda voce narrante racconta gli avvenimenti aiutata da alcuni effetti sonori utilizzati ad hoc. La componente narrativa del gioco, insomma, è molto ben realizzata e risulta essere parte integrante del *Ace Combat 04 Project*, come viene chiamato dai programmatori un po' dappertutto (sul sito ufficiale e sulla confezione del gioco, per esempio). Speriamo solo che non venga eliminata nella versione PAL come avvenne per il terzo episodio...

Le missioni sono tutte profonde e molto ben strutturate: non solo i compiti riescono a essere molto vari, ma i continui cambi di situazione e le sottomissioni aggiunte al volo tramite comunicazioni via radio donano al tutto un pizzico di imprevedibilità e divertimento in più. Chiaramente si tratta sempre di distruggere determinati obiettivi e/o raggiungere punti prefissati della mappa, ma il tutto è reso intrigante dal furioso svolgersi degli eventi e dall'ottima sceneggiatura. La difficoltà, inoltre, è decisamente ben calibrata e riesce a offrire una sfida discreta (ma mai frustrante) anche selezionando i livelli più bassi. Un'ulteriore elemento di profondità è poi fornito dalla presenza all'interno del gioco di un vero e proprio sistema economico: le varie missioni possono essere portate a termine più o meno bene, in fretta, rispettando tutti gli ordini e abbattendo differenti quantità di nemici. Il conto in banca del protagonista cresce di conseguenza e i soldi accumulati vanno poi investiti in un apposito negozio, che permette di procurarsi armi e velivoli. All'inizio di ogni livello sarà poi possibile selezionare le armi e il mezzo più adatti per la tipologia della missione. Questo permette una maggiore personalizzazione dell'esperienza di gioco e rende il titolo Namco un'esperienza differente a seconda del giocatore che la va ad affrontare.

Tirando le somme, *Ace Combat 4* si è rivelato essere un ottimo gioco, longevo, divertente e dotato di una veste grafica a dir poco spettacolare. L'apparenza seriosa e impegnata non tragga in inganno chi non conosce la serie: si tratta di un titolo accessibilissimo, molto più vicino a uno sparatutto, che a un simulatore vero e proprio. Come al solito, quando si sceglie di realizzare un ibrido di questo tipo, il rischio è di non accontentare nessuno ma, a nostro parere, il titolo Namco è un bellissimo sparatutto, che non dovrebbe mancare nella collezione di ogni possessore di PS2 che si rispetti!

▼ **Il sito ufficiale è costruito veramente bene, con tanto di riviste finte che riportano le notizie del mondo immaginario di *Ace Combat 4*.**



★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	4.5
SONORO	5
CONTROLLO	5
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 1ª ORA · 1ª GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1ª MESE · 2ª MESE

Riassunto

- ▲ Impatto grafico stupefacente
- ▲ Grande colonna sonora
- ▲ Buon livello di sfida
- ▼ Appartiene a un genere un po' di nicchia

VOTO FINALE: 4½

Bellissimo, ma non tutti lo apprezzeranno...

MASAHIRO ONDA
ARTIST
Il buon vecchio Masahiro ama conversare coi suoi piccoli amici per trarre ispirazione nel creare una grafica da sballo. Un mito!

HIROMI MATSUOKA
ARTIST
Il ragazzo, al suo esordio sulla serie *Ace Combat*, ammette placidamente di non lavorare mai: passa tutto il suo tempo ad ascoltare musica!

MASAHIDE KITO
GAME DESIGNER
Il responsabile dell'accattivante meccanica di gioco del titolo Namco ci svela in foto i suoi libri preferiti. Non è tenerissimo? Proprio come Corfola...

HITOSHI MUTO
ARTIST
Fra gomme da masticare e strani pupazzetti, la vita lavorativa degli artisti Namco sembra essere decisamente bella! Non credete?

KOSUKE ITOMI
ARTIST
Ammirate l'attrezzatura in dotazione allo staff Namco; se pensiamo alla macchinetta fotografica che usiamo per l'ultima pagina, ci viene da imbruttirci...

NATSUKI ISAKI
GAME DESIGNER
Nella foto potete vedere come, in quest'era dell'informatizzazione, anche la nascita di un videogioco possa dipendere da un semplice righello.

SACHIKO TAKAOKA
ARTIST
L'artista Sachiko Takaoka ha scelto di farsi rappresentare dal suo modellino preferito: una perfetta riproduzione di un Wildcat.

TOSHIAKI MATSUMO
PROGRAMMER
Nella foto potete vedere Super Maru-Cho, un simpatico animaletto addestrato alla ricerca di errori e problemi nel codice del gioco.

VIDEOGIOCHI?

Games RADAR .it

www.gamesradar.it

TUTTO SUI VIDEOGIOCHI IN 5 CANALI

DALLA SQUADRA CHE HA CREATO
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER · UFFICIALE PS2 MAGAZINE · PSM
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE · PLAYPOWER STATION

Recensioni

Le più pungenti, imparziali e tempestive recensioni PlayStation del pianeta!

Certo, la PlayStation è incredibile, ma questo non significa che tutti i suoi giochi siano meritevoli di essere comprati. Le nostre recensioni ve la dicono tutta sui nuovi giochi, in modo che possiate scegliere solo il meglio!

Attenti ai simboli!

La lingua e la versione del gioco provato sono segnalate da una bandiera scelta tra queste quattro. La prima indica che il gioco è in italiano, la seconda che è PAL ma non in italiano.

Quanti giocatori possono prendere parte alle sessioni di gioco? Questo bollino ve lo dice chiaramente. Se amate i giochi di compagnia, guardate il bollino!

Quanti dischi si trovano nella confezione? Per saperlo, non dovete far altro che guardare questo pratico indicatore!

Dual Analog · Dual Shock · Mouse · Memory Card

ATTENTI ANCHE A QUESTI!

Multi Tap · Pistola Ottica · Volante · Cavo Link

Completo e chiaro, come lo stile di PSM

Questo è il riassunto della recensione. Alcune brevi note per i più pigri, che non vogliono leggere tutta la recensione.

Questi sono i parametri che pensiamo siano i più importanti per valutare un gioco. Ognuno varia da un minimo di 1 a un massimo di 5.

Con l'indicazione Longevità potete velocemente vedere quanto a lungo un gioco potenzialmente potrà tenervi impegnati! Alcuni giochi sono subito divertenti, ma perdono smalto dopo poche ore. Altri hanno bisogno di qualche ora per essere apprezzati. Un 5 significa che lo giocherete senza sosta, mentre un 1 vi avvisa che lo getterete dalla finestra!

La scala dei voti PSM

Noi di PSM ci teniamo a dirvi che prendiamo le nostre recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati dall'acquisto di pessimi giochi (senza avere nessuna possibilità di farselo cambiare dal negoziante!). Così, quando andiamo a recensire un gioco, ci facciamo sempre la stessa domanda: "Vale tutti quanti i soldi che costa?".

Per riassumere il valore del gioco, usiamo il sistema di valutazione a cinque stelle. Perciò, se un gioco ottiene cinque stelle, è la garanzia che non sbaglierete acquisto comprandolo, quindi potete pure correre a procurarvelo. Non ne rimarrete delusi!

Cosa significano i voti:

5 Un classico PlayStation che dovrebbero avere tutti i giocatori! Non averlo sarebbe un grave errore!

4 Un gioco realizzato molto bene. Se siete fan del genere, dovreste sicuramente correre a comprarlo!

3 Di qualità buona. Qualche imperfezione lo sminuisce, ma è dotato di numerosi pregi.

2 Merita un briciolo di attenzione se siete dei fan del genere o della licenza. Altrimenti, lasciate perdere.

1 Evitate perfino di entrarvi in contatto visivo! Non merita neanche un secondo della vostra vita.

PSM Gioco del Mese

Per facilitarvi la scelta mensile del gioco da acquistare, ogni mese assegneremo il bollino "Gioco del Mese" al titolo migliore tra tutti quelli recensiti. Chiaramente alcuni prodotti potranno avere un voto uguale a quello del gioco del mese, ma quello col bollino si sarà dimostrato superiore agli altri in tutti gli aspetti. Allora, correte subito a scovare il gioco più bello di questo mese...

I giochi recensiti questo mese!

Age Of Empires 2 ..... pg. 42
Airblade ..... pg. 44
Alone in the Dark ..... pg. 58
Burnout ..... pg. 52
Devil May Cry ..... pg. 34
ESPN X-Games Skateboarding .. pg. 43
Formula 1 2001 ..... pg. 48
Grand Theft Auto 3 ..... pg. 56
Monster Rancher 3 ..... pg. 54
Motor Mayem ..... pg. 50
MX Rider ..... pg. 51
NHL 2002 ..... pg. 47
Paris Dakar Rally ..... pg. 50
Portal Runner ..... pg. 54
Pro Evolution Soccer ..... pg. 40
Silent Hill 2 ..... pg. 36
Splashdown ..... pg. 55
Victory Boxing ..... pg. 46

DEVIL MAY CRY

Il miglior gioco d'azione visto finora su PlayStation2 arriva da Capcom!

PSM GIOCO DEL MESE

Come già detto abbondantemente nello scoop dello scorso numero, *Devil May Cry* è l'attuale punto d'arrivo dell'evoluzione che i survival horror "made in Capcom" ci hanno mostrato in questi anni, partendo da *Resident Evil* e passando per *Dino Crisis* e *Onimusha*. Evoluzione che, in questo caso, ha portato a un prodotto totalmente nuovo che solo in piccola parte mantiene dei legami con il genere sopracitato, ma per il resto se ne distacca definitivamente. Sviluppato sotto il controllo assoluto di Shinji Mikami, creatore della serie *Resident Evil*, *Devil May Cry* è un gioco d'azione in tutto e per tutto. Rendono manifesta questa sua caratteristica il sistema di controllo, l'azione frenetica, la grossa quantità di mostri (che si rigenerano praticamente all'infinito), nonché la suddivisione dell'avventura in missioni e il ruolo fondamentale che nella struttura di gioco assume il combattimento.

Il sistema di controllo "screen relative" (ovvero: muoviamo l'analogico a destra e spostiamo il personaggio verso la destra dello schermo) introduce nei giochi Capcom una banalissima novità: un tasto dedicato al salto. Questa paradossale innovazione si porta dietro un inedito (per gli ultimi titoli della casa di Osaka) e abusatissimo approccio all'azione di gioco vera e propria. Controllare Dante, merito di un'ottima distribuzione dei comandi sul controller e della perfetta risposta delle azioni, è un vero piacere. Grazie a un azzeccato trucchetto ingegnato dagli sviluppatori, quando siamo in corsa e la telecamera cambia inquadratura non siamo costretti a cambiare direzione con lo stick analogico, almeno fino a quando non decideremo di farlo per nostra necessità.

Il combattimento, come dicevamo, assume un ruolo chiave nella struttura di gioco. Fare fuori i nemici non è solo uno sbarazzarsi di fastidiosi ostacoli al completamento dell'avventura, ma è la principale fonte per l'accrescimento del nostro personaggio. È il gioco stesso (come già succedeva in *Onimusha*) a spingere il giocatore al combattimento. Ogni nemico battuto, infatti, lascia in eredità a Dante uno o più Orb rossi. Questi sono necessari ad aprire porte magicamente protette o a imparare nuove mosse o, ancora, ad acquistare oggetti utili all'attacco e alla difesa. Più di rado i mostri rilasciano anche Orb verdi, utili a rinforzare il livello di energia del nostro eroe. Gli Orb blu, invece, rintracciabili nel gioco (spesso in locazioni difficilmente raggiungibili) incrementano il livello massimo di energia.

Dante ha la possibilità di alternare due tipi di strumenti di morte: le armi bianche e quelle da fuoco. Presenti in numero soddisfacente all'interno del gioco, ciascuna arma ha le sue caratteristiche, ma difficilmente sostituiremo all'ultima ottenuta una delle precedenti. Man mano che si va avanti nel gioco, infatti, i nemici che incontriamo sono più potenti e, di conseguenza, anche le armi si adeguano al superiore livello di difficoltà, mantenendo costante l'equilibrio tra le possibilità offerte al giocatore e la difficoltà del gioco.

▲ I combattimenti sono fondamentali nelle meccaniche di gioco di *Devil May Cry*.

▲ Ci sono dodici missioni segrete sparse nel gioco. Trovarle e portarle a termine rappresenta una bella sfida.

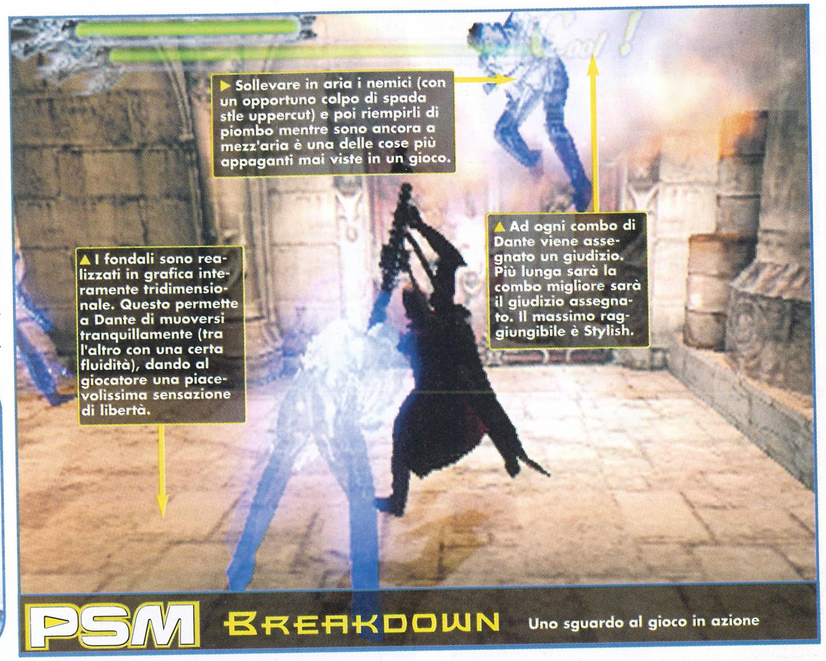
▲ Non c'è dubbio alcuno: Dante è il personaggio più *cool* e tamarro mai comparso su PlayStation 2. Ne siamo rimasti affascinati fin dal primo momento.

UN MONDO PIENO DI TRAPPOLE

Molte locazioni di *DMC* sono caratterizzate da trappole che impreziosiscono l'esperienza di gioco. Altre, invece, vissute completamente attraverso una visuale in soggettiva, la rendono più varia.

▲▼ Due situazioni a confronto: nella prima bisogna evitare degli spuntoni che sbucano dal pavimento, nell'altra nuotare sul fondo di una nave sprofondata. DMC è un gioco decisamente vario.

▲▼ *DMC* è il gioco per PS2 che più si avvicina a *Castlevania: Symphony of the Night*, capolavoro Konami per PSone.



mente sostituiremo all'ultima ottenuta una delle precedenti. Man mano che si va avanti nel gioco, infatti, i nemici che incontriamo sono più potenti e, di conseguenza, anche le armi si adeguano al superiore livello di difficoltà, mantenendo costante l'equilibrio tra le possibilità offerte al giocatore e la difficoltà del gioco.

Strutturato in missioni (ventitré, per la precisione, più alcune segrete non indispensabili a finire il gioco), *Devil May Cry* scorre via che è un piacere, forse fin troppo velocemente. Giocato in modalità Easy, infatti, il titolo Capcom non vi porterà via più di una quindicina d'ore di gioco, ma le cose cominciano a farsi decisamente più interessanti se si opta per il livello Normal. Finito il gioco in questa modalità, poi, si renderà disponibile un più difficile livello di difficoltà, che può rappresentare una sfida seria anche per i videogiocatori più smaliziati.

A proposito di malizia, qualcuno ha bollato *DMC* come un "*The Bouncer* appena appena più complesso". Noi preferiamo vederlo, invece, come un *Castlevania* un po' semplificato e molto più spettacolare. I punti in comune tra il titolo Capcom e il capolavoro Konami (pubblicato qualche anno fa per PSone) sono infatti tantissimi. L'ago della bilancia pende però in favore di *DMC* per quanto riguarda la realizzazione tecnica e in favore di *Castlevania* per quel che concerne la profondità di gioco.

Realizzazione tecnica, dicevamo. Da questo punto di vista il giocone Capcom è l'esempio massimo finora, insieme, forse, a *GT3*, di ciò che è possibile tirare fuori dall'Emotion Engine. Certo, la grafica è in parte penalizzata dalle solite scalettature, ma il giocatore ha troppe altre cose stupefacenti da guardare, per potersi soffermare su questo odioso particolare. I fondali, interamente realizzati in grafica 3D, sono impregnati di fascino e (grazie anche all'aiuto della buona colonna sonora) riescono a coinvolgere il giocatore in modo estremamente piacevole. Le animazioni di Dante sono ottime e quelle di alcuni mostri (in modo particolare quelli aracnomorfi che si incontrano negli ultimi livelli) sono realizzate in modo magistrale. Il tutto in un costante festival della fluidità: il gioco, infatti, viaggia sempre a 60 frame al secondo, per la felicità dell'occhio di chi gioca. Il connubio tra la sopraffina realizzazione tecnica e l'immediata e semplice giocabilità porta il giocatore a vivere momenti decisamente emozionanti. Sottolineiamo, tra le altre cose, la possibilità di sollevare a mezz'aria un avversario con un poderoso colpo di spada e di imbottirlo di piombo fino ad abbatterlo, senza fargli rimettere i piedi al suolo.

Le mosse, le combo (che cambiano a seconda della forma assunta da Dante, umana o demoniaca, e a seconda dell'arma equipaggiata), l'atteggiamento del protagonista (a metà strada tra l'eleganza del nobile e la rozzezza del duro uomo d'azione) fanno di questo titolo uno dei prodotti più spettacolari e coinvolgenti degli ultimi anni e, senza alcuna ombra di dubbio, il miglior gioco d'azione finora comparso su PlayStation 2. Un sicuro punto di riferimento per gli sviluppatori che d'ora in avanti si cimenteranno con il monolito nero.

▲ Ciascun boss ha il suo punto debole: in questo caso il tallone d'Achille è evidentissimo.

VOTO FINALE: 4/5

Indubbiamente il miglior gioco d'azione per PS2

SILENT HILL 2

Konami torna a far paura come ai vecchi tempi...

Probabilmente l'avrete già letto nella sezione monitor, ma non possiamo fare a meno di citare l'avvenimento anche in questa sede: Nintendo ha stretto un accordo con Capcom che lega la serie *Resident Evil* alla nuova console dei creatori di *Pokémon*. *Code: Veronica X*, insomma, sarà l'ultimo episodio della serie ad apparire su PS2, perlomeno nell'immediato futuro. Per quale motivo vi stiamo ribadendo tutto questo, rigirando il coltello nella piaga, direte voi? Ma semplicemente perché, dopo aver giocato a *Silent Hill 2*, siamo estremamente lieti di poter affermare un bel "E chi se ne frega?".

▲ **Le pareti di *Silent Hill* offrono numerosi indizi vergati col sangue...**

Il primo episodio della serie ha mostrato l'altra faccia della medaglia Survival Horror; una faccia in cui sono di casa angoscia e disturbo. L'atmosfera che si respirava per le strade nebbiose di Silent Hill, era fastidiosa, pungente, invivibile. Il magistrale utilizzo degli effetti sonori, le musiche discrete, ma di grande impatto, lo splendido design dei mostri e l'incredibile sceneggiatura hanno donato al capolavoro Konami una aura quasi mitologica. Ora, a distanza di tre anni, siamo di fronte all'atteso seguito, al gioco che, nelle stesse parole dei programmatori, avrebbe mostrato cosa poteva essere *Silent Hill* se liberato dai limiti tecnici della PSone. E mai definizione avrebbe potuto risultare più azzeccata, dato che la struttura portante è rimasta in pratica la stessa. Certamente alcuni dettagli sono stati rifiniti ma, nel complesso, siamo di fronte allo stesso gioco visto su PSone, sottoposto a un pesantissimo restyling grafico e fornito di una nuova, appassionante storia. Perché tutto questo entusiasmo, dunque? Semplice: nel giudicare un titolo come *Silent Hill 2*, non si può certo scindere fra loro elementi come realizzazione tecnica, storia e giocabilità. L'atmosfera che si respira passeggiando per le strade nebbiose della cittadina che da il nome al gioco, è parte integrante di esso e influenza pesantemente il giudizio. Un impianto grafico e sonoro della portata di quello creato da Konami, non può che portare l'esperienza ai massimi livelli: lo splendido utilizzo del sonoro, valorizzato dalle potenzialità del surround, il grande realismo del sistema grafico, la nebbia volumetrica fumosa e finalmente credibile, il complesso sistema di illuminazione, la sceneggiatura ancora una volta perfettamente calibrata, sono tutti elementi che influiscono pesantemente sul coinvolgimento portandolo a livelli impensabili. *Silent Hill 2*, insomma, fa veramente paura. Lavora per accumulo, costruendo tensione in quantità industriale, creando situazioni sempre più insostenibili e fornendo veramente poche occasioni per spaventarsi e lanciare un urlo rilassante e liberatorio.

Ma *Silent Hill 2* non è solo trama e atmosfera: sotto a tutto il fumo (anzi, alla nebbia) prodotto da Konami, si trova una giocabilità solida, articolata e appassionante. James si controlla che è un piacere e, nonostante una certa impacciataggine con le armi da fuoco, esegue in maniera ineccepibile ogni ordine che gli viene impartito dal giocatore. Gli enigmi da risolvere spaziano dal classico "trova un oggetto e portalo in un posto per aprire un passaggio" a indovinelli ben più complessi, basati sull'interpretazione di filastrocche o sulla comprensione di indizi sibillini. Nel complesso siamo su un livello ben più alto e raffinato, rispetto a

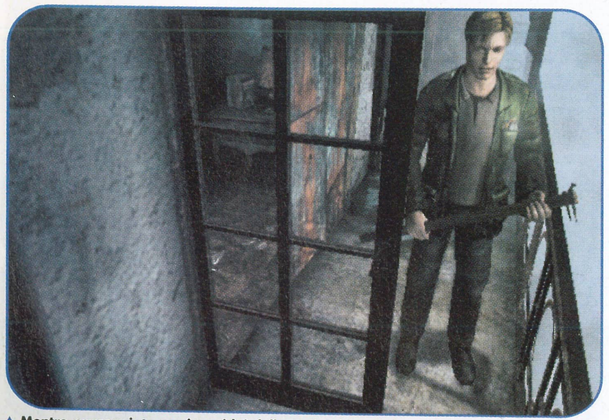
L'INCUBO NON FINISCE MAI...

La struttura a finali multipli di *Silent Hill 2* ricalca in maniera fedele quella del primo episodio. Ancora una volta, infatti, su cinque finali disponibili il più facile da ottenere è anche quello meno soddisfacente. Si finisce male e non si capisce praticamente nulla di quanto è successo. Anche in questo caso, giocando dall'inizio una seconda volta si avrà accesso a nuove caratteristiche del gioco, inclusa una splendente motosega degna del miglior Sam Raimi.

GAME RESULT	
Action Level	NORMAL
Riddle Level	NORMAL
Ending	In water
Ending Clear	1/4
Saves	29
Total Time	11h 50m 29s
Walking Distance	7.00km
Running Distance	23.34km
Items	221
Defeated Enemy By Shooting	20
Defeated Enemy By Fighting	101
Boat Stage Time	2m 49s 45
Boat Max Speed	2.16m/s
Total Damage	2027 pts
Your Rank	★★★★★★★

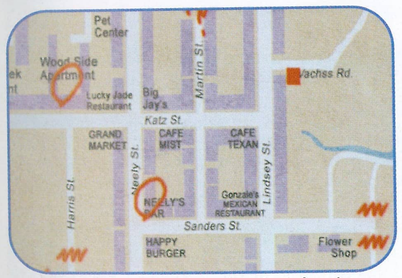
▲ **La schermata finale incoraggia ad affrontare nuovamente il gioco per migliorare il punteggio e scoprire nuovi oggetti e sequenze conclusive più belle.**

▲ **La motosega sventra i mostri come un coltello caldo in un panetto di burro. Certo, è un po' scomoda da usare, ma volete mettere la soddisfazione?**



▲ **Mentre passeggiate per i corridoi delle varie abitazioni, verrete continuamente messi all'erta da rumori provenienti da altre stanze.**

▲ **I nemici più grossi richiedono armi più grosse. Ma bestioni come il rifle, implicani tempi di caricamento spesso fatali.**



▲ **James prende numerose annotazioni che aiutano a districarsi nel gioco; consultare la mappa si rivelerà fondamentale per non perdere la bussola!**

▲ **Ritrovarsi con le spalle al muro è sempre un problema, specialmente se gronda sangue e rischia di sporcarvi la giacca.**

PSM BREAKDOWN — Uno sguardo al gioco in azione

ANIME DANNATE

Vagando per le lande desolate di Silent Hill, incontrerete alcune persone apparentemente immuni alla distruzione che ha colpito la cittadina. Siete sicuri di poter affrontare i terribili segreti che nascondono?

JAMES

Il protagonista del gioco arriva a Silent Hill dopo aver ricevuto una misteriosa lettera firmata dalla moglie defunta. Non sembra essere particolarmente sconvolto dall'orrore che lo circonda.

MARY

La moglie di James. La si vede spesso nei flashback, mentre sorride dolcemente e tossisce per la sua malattia. Come ha fatto a tornare in vita?

ANGELA

Il primo personaggio che s'incontra nel gioco, si trova a Silent Hill per cercare la madre. Ovviamente si scopriranno inquietanti collegamenti fra lei e il nostro caro James...

LAURA

Una bambina che trascorre le giornate vagando per Silent Hill e canticchiando canzonette angoscianti. Si rivelerà fondamentale per la risoluzione dei misteri che attanagliano la città.

EDDIE

Un panzone amante della pizza che si diverte sparando ai cani. La seconda volta che lo incontrerete, starà urlando improperi riferiti al tizio che gli ha infilato la testa nel water. Ehm...

MARIA

Il personaggio più misterioso di tutti è questa copia perfetta di Mary. Continua a fare apparizioni misteriose e tormenta il povero James con ricordi sopiti. Quali segreti nasconde?

▲ Nella dimensione demoniaca tutto viene distorto secondo una logica perversa. Siete sicuri di poterla affrontare?

▲ Maria è il personaggio più affascinante del gioco, non trovate?

▲ La telecamera si piazza sempre nelle posizioni più adatte a creare attesa e tensione.

quanto offerto dalle classice statue/scatole da spingere che si trovano nei vari *Resident Evil*. In *Silent Hill 2* bisogna usare parecchio la materia grigia, ma non preoccupatevi: oltre alla cattiveria dei mostri, anche la difficoltà degli enigmi può essere regolata tramite l'apposita selezione a inizio partita. La struttura di gioco è fondamentalmente questa: numerosi enigmi da risolvere, una manciata di nemici da massacrare e tante splendide sequenze d'intermezzo da gustare. ..

Come forse qualcuno di voi avrà notato, la seconda parte della recensione, quella dedicata alla struttura di gioco vera e propria, potrebbe tranquillamente riferirsi al primo episodio della serie. Proprio questa pesante sensazione di deja-vu impedisce a *Silent Hill 2* di raggiungere vette di eccellenza assoluta. Ciononostante, ci sentiamo di poter tranquillamente affermare che si tratta di un vero e proprio capolavoro, uno dei tanti in arrivo per PlayStation 2.

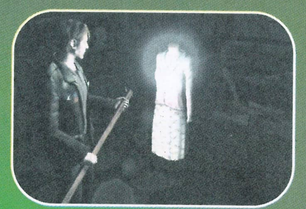
Prima di chiudere, due parole sulla versione italiana: il gioco dovrebbe contenere almeno i sottotitoli nella nostra lingua. Il doppiaggio è improbabile.

VIOLENZA SOTTOPELLE

Il sistema grafico di *Silent Hill 2* è a dir poco stupefacente e contribuisce in maniera sostanziale alla forte angoscia che attanaglia il giocatore nel giro di pochi minuti. La nebbia volumetrica si propaga in maniera realistica e credibile, muovendosi, increspandosi e creando una forte sensazione di claustrofobia, anche negli spazi più aperti. Quando si raccoglie la torcia elettrica, poi, viene spalancato tutto un nuovo mondo di meraviglie grafiche: la gestione degli effetti di luce è impressionante, talmente curata da far impallidire quanto di pur buono si è visto in *Alone In The Dark: The New Nightmare*. I raggi di luce si propagano morbidamente sulle superfici, seguendone le curve e le imperfezioni, creando realistici coni d'ombra e nascondendo alla vista tutto ciò che non ne viene raggiunto. Tutto sembra più vero, le superfici appaiono più solide, il sangue più denso, i mostri più letali; il titolo Konami rappresenta una pietra miliare per quanto riguarda la grafica, non ci sono dubbi su questo!

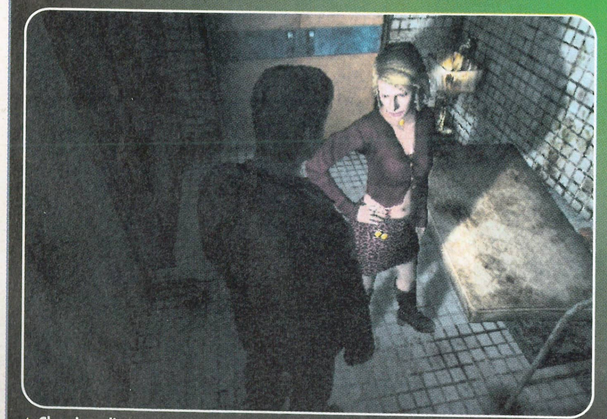
▲ Mentre ci si avvicina alle sbarre, le ombre si separano e guadagnano in profondità, dando luogo a un effetto dal realismo davvero pazzesco.

▲ La televisione sfrigola emettendo scintille in una stanza completamente ricoperta di sangue per una fra le scene più d'impatto del gioco.



▲ Notate come la luce del vestitino illumini in maniera realistica il volto di James, generando un notevole effetto di lens flare sullo schermo.

▲ La nebbia si sviluppa in sacche all'interno di ambienti relativamente chiusi, dando vita a situazioni visivamente molto credibili. Guardate quest'immagine... brrr!



▲ Che ci crediate o no, questo non è un filmato d'intermezzo. La qualità grafica del gioco è semplicemente impressionante...

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	4.5
SONORO	4.5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	5

LONGEVITÀ: 5 4 3 2 1 ★ — 1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

- ▲ REALIZZAZIONE TECNICA IMMENSA
- ▲ ENIGMI SPLENDIDAMENTE CONGEGNATI
- ▲ TANTA, TANTISSIMA, ATMOSFERA
- ▼ LONGEVITÀ NELLA MEDIA DEL GENERE
- ▼ SE NON VI PIACE AVERE PAURA, LASCIATE PERDERE...
- ▼ SCARSA INNOVAZIONE

VOTO FINALE:

IL MIGLIOR GIOCO HORROR DELLA STORIA. VI BASTA?

4½

© 2001 Disney. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Eurocom Developments Ltd.
PlayStation e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc.

ATLANTIS. SEI PRONTO PER LA RICERCA DELL' IMPERO SOMMERSO?

PlayStation
Disney ATLANTIS L'IMPERO PERDUTO
Disney INTERACTIVE

PRO EVOLUTION SOCCER

Questo è calcio, e finalmente parla italiano!

▲ **I festeggiamenti non raggiungono i livelli di *FIFA* ma sono comunque molto curati.**

Le versioni europee dei titoli calcistici Konami non sono mai state troppo fedeli all'originale e hanno sempre presentato discrete innovazioni, ponendosi come virtuale anello di congiunzione fra il titolo oggetto del porting e il successivo episodio in uscita sul suolo nipponico. *Pro Evolution Soccer* (primo titolo a fregiarsi del nuovo nome, necessario per marcare decisamente il distacco dall'altra serie Konami, *Perfect Striker*, che da adesso si chiamerà *ISS*) è, insomma, ben più che una semplice traduzione in italiano di *Winning Eleven 5*: la nostra impressione, confermata in parte da alcune dichiarazioni dei programmatori, è che Konami sia riuscita a inserire nel gioco tutto ciò che, per motivi di tempo, non era presente al momento dell'uscita in Giappone. *Pro Evolution Soccer* è curato, rifinito in ogni dettaglio, perfezionato oltre ogni limite e non dà quell'impressione di tirato via che alcuni elementi di *WE5* fornivano (pensate solo ai maldestri portieri...). Non sono certo state introdotte rivoluzioni di sorta, che saranno magari riservate al prossimo *WE6*, ma siamo comunque di fronte a un leggero passo avanti. Ad ogni modo, scordatevi di vedere eliminati i difetti storici della serie (il computer continua a mostrarsi troppo invadente e a prendere fin troppo spesso il controllo su quello che succede in campo)...

Il miglioramento più evidente, come già accennato, è costituito dall'intelligenza artificiale dei portieri, che si mostrano molto più reattivi e difficili da perforare.

▲ **Quando la redazione di PSM gioca a *PES*, in campo si può vedere di tutto!**

Continuano a esibirsi in papere più o meno frequenti, ma siamo ampiamente all'interno di una media tale da far pensare più a un ricerca di maggiore realismo, che a errori di programmazione. L'implementazione di una nuova finta, che permette un improvviso spostamento laterale palla al piede, conclude il discorso iniziato dai tre livelli di corsa e permette finalmente l'esecuzione di dribbling credibili. Con un po' di pratica, controllare alla perfezione giocatori come Owen, o Ronaldo sarà un vero piacere, grazie anche alla sempre più perfezionata differenziazione fra le statistiche, cui accenniamo nel riquadro apposito. Alla maggiore manovrabilità e fluidità del sistema di gioco contribuisce anche il leggero aumento della velocità generale; *Pro Evolution Soccer* rimane comunque più lento delle ultime uscite per PSone (il che, nell'ottica della simulazione, può essere visto solo come un pregio), ma si muove in maniera più snella, scattante e, in definitiva, realistica rispetto all'edizione giapponese. Oltre alla finta di cui si è già parlato, gli interventi sul sistema di controllo includono la rinnovata possibilità (da attivare nell'apposito menu) di effettuare un pallonetto anche con la doppia pressione del tasto di tiro e l'introduzione di un sistema opzionale di gestione libera del cross, che permette di direzionare (quasi) sempre e comunque la palla dove si vuole.

▲ **In quest'edizione le sequenze introduttive delle partite sono più curate che in passato.**

Ovviamente, come in tutti gli aggiornamenti Konami, non vanno a mancare le rifiniture sottopelle, quelle che solo l'osservatore attento può notare grazie ad approfondite sessioni di test: il sistema dei passaggi filtranti è ora calibrato molto meglio e permette di effettuare aperture spettacolari. Ma in generale tutto, dalle giocate di prima, agli interventi difensivi, passando per l'applicazione degli schemi e i movimenti senza palla, sembra funzionare meglio.

I miglioramenti introdotti da Konami, comunque, non si notano solo una volta scesi in campo: la gestione tattica del match è stata approfondita ulteriormente, grazie all'introduzione di nuovi moduli, alla possibilità di assegnare un atteggiamento più o meno offensivo anche al portiere (così Buffon potrebbe finalmente imparare a starsene fra i pali) e a una serie di piccoli accorgimenti che velocizzano la gestione dei menu; alcune opzioni, per esempio, trovano posto in più schermate, in modo da essere raggiungibili in qualsiasi momento.

Pro Evolution Soccer è, in sostanza, la miglior simulazione calcistica di sempre, superiore in questo senso anche ai titoli Konami per PSone. Si può discutere, sconfinando forse un po' troppo nel settore dei gusti personali, se *ISS Pro Evolution 2* sia più o meno divertente, ma non ci sono dubbi sul fatto che, essendo il realismo l'obiettivo perseguito dai programmatori, i passi avanti siano sempre più grandi. Restano, per quanto limati, i difetti storici della serie, che levano a nostro parere (sì, siamo cattivelli) al gioco la possibilità di raggiungere vette assolute di eccellenza. Ciò non toglie che siamo di fronte a un titolo mastodontico, unico nel suo genere e troppo avanti rispetto alla concorrenza per poter mettere in piedi un qualsiasi paragone.

IL (QUASI) GOLLONZO DEL MESE

Dare i pad in mano a Ualone e giopep significa vedere svolgersi le azioni più folli che possiate immaginare. E ovviamente la regia Konami non manca di riproporle a fine partite nella raccolta dei "momenti clou" (traduzion arbitraria di Highlights.

▲ **Ualone, per tentare di fermare l'arrembante giopep sulla fascia, costringe il portiere a un'uscita suicida...**

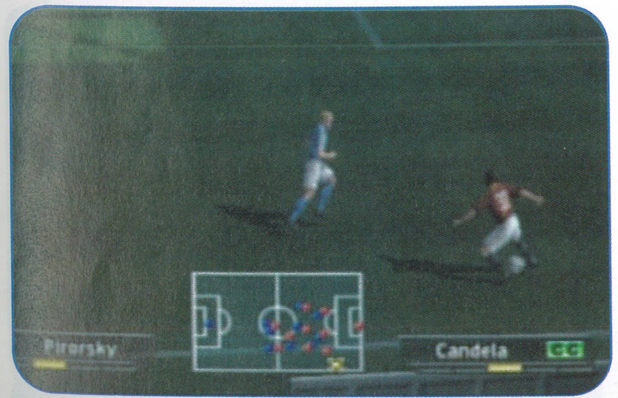
▲ **... il pallonetto è l'ovvia conseguenza, con giopep che scaglia il pad urlando dalla gioia e esibendosi nel canonico aeroplanino...**

▲ **... ma non bisogna mai dire gatto se non lo si ha nel sacco, tant'è che la boccia va a spalmarsi sul palo. L'Italia è salva...**

QUANDO I MAESTRI SI ACCOPPIANO, NASCE LA LEGGENDA

In occasione dell'arrivo sul mercato occidentale del suo pargoletto, Konami ha stretto un accordo fondamentale con i fratelli Collyer, creatori del miglior gioco manageriale sul calcio che sia mai stato prodotto. Grazie a questa alleanza, *Pro Evolution Soccer* utilizza i database, le statistiche e tutte le informazioni contenute in *Championship Manager*, in modo da ottenere un realismo ancora maggiore nella riproduzione dei vari calciatori. Sarà una semplice impressione, saremo influenzati dalla sublime bellezza di *Scudetto* (questo il titolo italiano del simulatore Eidos), sarà quel che sarà, ma l'impressione di PSM è che gli effetti sul gioco si sentano pesantemente: non solo Owen e Ronaldo sono imprendibili come quelli veri (perlomeno quando sono sani), non solo Batistuta e Roberto Carlos tirano delle bombe imprendibili ogni volta che toccano palla, ma anche i giocatori meno conosciuti sembrano rispecchiare fedelmente quanto mostrano tutti i giorni sul campo da gioco!

◀ **La possibilità di rivedere le azioni più importanti (non solo gol, ma anche tiri mancati di poco e falli da espulsione) è perfetta per il multiplayer!**



▲ **I giocatori di *PES* sanno bene che il pallone è il loro migliore amico e lo trattano con grandi delicatezza ed eleganza. Sono i calciatori dalle animazioni più credibili di sempre.**

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	4.5
LONGEVITÀ	1° ORA, 1° GIORNO, 1° SETT., 2° SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

- ▲ CONVERSIONE PERFETTAMENTE RIUSCITA
- ▲ FINALMENTE UN DATABASE DEGNO DI QUESTO NOME
- ▲ CALCIO AI MASSIMI LIVELLI
- ▼ I SOLITI DIFETTI STORICI
- ▼ LA LICENZA FIFPRO NON COPRE TUTTI I GIOCATORI DEL MONDO

VOTO FINALE: 4½

IL PIÙ BEL GIOCO DI CALCIO DELLA STORIA, MA GLI MANCA ANCORA QUALCOSA...

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Dai creatori di *Metal Gear* arriva la conversione di un gioco per PC...

Tantissime leggende si intrecciano nel raccontare le vicende dei grandi popoli del passato, che hanno marciato con i loro eserciti per lande sconfinate, conquistato intere città e dominato i mari conosciuti. Se vi sentite pronti a far parte di questa fetta di storia, potete provare a guidare le civiltà di *Age of Empires 2*, in una sfida incredibilmente lunga, complessa e piena di ostacoli a volte difficili da superare anche per i più esperti.

Forse, dando uno sguardo a queste immagini potreste giungere alla frettolosa conclusione che la grafica non sia adeguata a quelle che sono le potenzialità della PS2, oppure che la ridotta zona di visuale non permetta una buona visione d'insieme dell'azione di gioco. In parte sono osservazioni giuste, ma non dovete mai giudicare un gioco alla prima impressione, infatti dietro queste animazioni poco curate, si nasconde un piccolo gioiello di strategia tutto da scoprire.

Per tutti quelli che hanno sofferto per la gestione delle risorse in *Kessen*, oppure l'estrema lentezza dei combattimenti di *Ring of Red*, non dovranno avere alcun timore in *AoE2*, dato che si parla di un sistema di gioco ormai collaudato da molto tempo. Avete la possibilità di controllare una delle 13 civiltà della storia, costruendo e fortificando la vostra città, ma non solo, vi dovete occupare anche delle relazioni diplomatiche, raccogliere denaro, distribuire cibo e recuperare le materie prime necessarie per costruire le armi del vostro esercito. Ci sono tantissime cose alle quali bisogna prestare attenzione, dai combattimenti in prima linea alla raccolta del grano.

Ad affiancare le solite fasi "costruisci" e "distruggi", ci sono molte altre cose di contorno a rendere questo gioco molto più emozionante di *Command & Conquer*. Finalmente sono stati aggiunti i monaci, che riescono a curare le ferite delle proprie truppe, e addestrandoli a dovere nel tempio possono anche convincere i soldati nemici a schierarsi con il vostro esercito, basta avere abbastanza oro e trovare i manufatti da riportare nel proprio accampamento. Tra le altre opportunità potete far avanzare tecnologicamente le costruzioni, riuscendo così a creare armi ed esercito sempre migliori e più efficaci.

▲ Addestrate a dovere i vostri monaci nel tempio, in modo da ottenere l'abilità di conversione dei nemici.

▲ Dovete accumulare molte materie prime per riuscire a costruire fortezze come queste.

La struttura del gioco rimane sempre il classico strategico in tempo reale, dove però non si ottengono particolari vantaggi presiedendo una zona più alta rispetto al nemico, anche se la visuale è senza dubbio migliore. Avrete molte difficoltà nell'usare il Dual Shock in questo genere di gioco, quindi, se ne avete la possibilità, munitevi del mouse per vedere quanto più semplici e immediati possano diventare i comandi da impartire alle proprie truppe.

Tra gli aspetti negativi primeggia invece il pessimo tutorial, e soprattutto la voce fuori campo, che vi insegna le varie mosse possibili nelle diverse occasioni di gioco. Al di là di questo, *Age of Empires 2* ha molte frecce al proprio arco per garantirsi un posto di degno rispetto nel panorama degli strategici in tempo reale.

▲ Non poteva mancare la flotta navale per respingere le incursioni nemiche e distruggere gli avamposti nemici sulla costa.

★ La Pagella di PSM ★

Riassunto

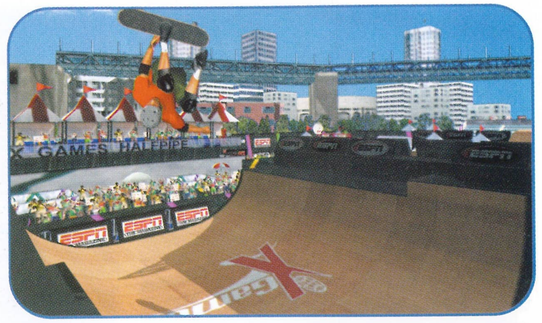
- ▲ Palazzi e armi adeguate a ogni fazione
- ▲ Longevità notevole
- ▲ Buona giocabilità
- ▼ Sonoro a volte non all'altezza
- ▼ Intelligenza Artificiale non eccezionale
- ▼ Animazioni poco curate

VOTO FINALE: 4

Un gioco strategico capace di farvi passare notti insonni

ESPN X GAMES SKATEBOARDING

Stare in equilibrio tra fantasia e realtà è difficile quanto creare un buon gioco di skate...



▶ Le gare sull'half-pipe sono meno difficili da vincere rispetto a quelle attraverso le strade della città.

Provate a immaginarvi la scena. Uno degli uomini del marketing di Konami ha appena giocato con *Tony Hawk's Pro Skater 3*, è nervoso, molto nervoso, con la fronte perlata dice agli altri: "E adesso cosa facciamo?!?" Nella stanza cala il silenzio, rotto solo dalle ruotine di Tony & Co. Qualcuno osa: "Perché non ce la giochiamo con il realismo?". Ancora silenzio, ancora ruotine... "No! Il realismo da solo non basta," sbotta il capo del marketing. "Qui ci vuole una combinazione vincente di fantasia e realtà!". Ed è così che nasce uno dei giochi di skateboard più "né carne né pesce" della storia, un gioco in cui, tanto per capirci, audaci skater si cimentano tra le rovine di palazzi aztechi...

Di primo acchito *ESPN* manca dell'intuitiva giocabilità tutta arcade di *Tony Hawk's*. Il sistema di controllo è molto simile ma la tecnica necessaria a mettere in scena le evoluzioni è un po' diversa. Per eseguire una delle mosse speciali, ad esempio, bisogna ruotare il D-pad alla maniera di *Street Fighter*, peccato che alla prova dei fatti tale sistema risulti assolutamente innaturale. I presupposti sono buoni, ma la realizzazione lascia parecchio a desiderare. Il Tutorial è un ottimo sistema per prendere confidenza con le tecniche base, ma anche qui niente a che vedere con *Tony Hawk's*.

Dobbiamo comunque spezzare una lancia in favore dei dettagli – le magliette degli atleti sventolano mosse dal vento e i pedoni per strada si comportano come persone reali. I modelli degli skater sono molto curati e anche le animazioni sono di qualità eccellente. Niente da dire, *ESPN X Games Skateboarding* ha proprio un ottimo aspetto... almeno fino a quando non ci si deve giocare! I livelli sono intricati e pieni di ostacoli, ma alcuni soffrono di pop-up condominiale. E non è tutto: l'inquadratura ruota in maniera incomprensibile e perde frame come fossero sfere da un cuscinetto bucato!

La modalità Arcade ricalca quella di *Tony Hawk's*, con vari compiti da portare a termine per sbloccare i livelli extra. Le sfide proposte possono essere a punteggio, oppure possono richiedere di colpire un certo numero di bersagli, o ancora di scoprire un'area segreta. I livelli sono un continuo alternarsi di realtà e fantasia, quindi potreste trovarvi a sfrecciare per le strade di San Francisco e un attimo dopo essere impegnati a grindare sulle caldaie del Titanic. Ma il problema che affligge i livelli non è certo la loro poliedricità, ah no, il problema è la loro difficoltà sbilanciata: alcuni sono delle vere e proprie passeggiate di salute, altri all'inferno.

Per fortuna c'è la modalità X-Games a risollevare almeno in parte le sorti di *ESPN*. A differenza delle competizioni tutte evoluzioni e giga punteggi di *Tony Hawk's*, il titolo di Konami giudica i partecipanti in base al loro stile e alla varietà di acrobazie proposte. In questo modo è impossibile scivolare da una parte all'altra della rampa, eseguendo sempre la stessa (seppur audace) acrobazia, e sperare di accalappiare l'oro. Da questo punto di vista le sfide sull'half-pipe non rappresentano un problema, mentre diventare i campioni dello Street Championship è un'impresa che riuscirà solo ai migliori. Peccato che il premio di tutte le vostre fatiche sarà solo una medaglia, e che le combo siano così monotone da non spingervi assolutamente mai a tentare di battere il vostro top score. Tutto sommato nel cuore di *ESPN Skateboarding* batte un buon gioco, realistico al punto giusto e ricco di livelli interessanti e di aree segrete. Peccato solo che sia stato realizzato con tanta approssimazione e che alla fine, nel tentativo di soddisfare le esigenze di un pubblico eterogeneo, rischi di scontentare tutti. Invece che dare esibizione delle loro capacità di renderizzare i dettagli, gli sviluppatori avrebbero fatto meglio a bilanciare il livello di difficoltà e a rendere più fluido e veloce il gioco. Per un malato di skateboard il paradiso è un'half-pipe da brivido, e non un ammasso per quanto romantico di rovine azteche.

▲ Man mano che progredite attraverso i livelli potete acquistare nuovi componenti per il vostro skateboard.

▲ Il livelli non sono certo numerosi, ma almeno sono abbastanza ampi e ricchi di aree interessanti.

▲ Dopo che avrete preso confidenza con la tavola potrete avventurarvi tra rovine e musei.

★ La Pagella di PSM ★

Riassunto

- ▲ Animazioni e dettagli pregevoli
- ▲ Numerose sfide
- ▲ Esplorazione senza fine
- ▼ Curva di difficoltà sbilanciatissima
- ▼ Solo 6 livelli
- ▼ Pop-up condominiale

VOTO FINALE: 2½

Fantasia e realtà vanno a braccetto, ma non sullo skate...

AIRBLADE

Il pro-pro-pronipote di Tony Hawk arriva su PlayStation 2

Le simulazioni di sport estremi sono ormai un vero e proprio sottogenere, radicatissimo e di ampio successo nel mercato dei videogiochi. Sebbene la qualità media sia piuttosto buona, di capolavori se ne sono visti ben pochi e, forse, l'unico esemplare in grado di vantare un simile appellativo, è *Tony Hawk's Pro Skater 2*. In attesa del terzo episodio, previsto per entrambe le console Sony, vediamo un po' cosa combina la concorrenza...

Ambientato in un ipotetico futuro non troppo lontano, *Airblade* cerca di porsi in competizione coi titoli in stile *Tony Hawk's*, prendendone allo stesso tempo le distanze. Se si escludono le ovvie differenze di "location" e di capacità del veicolo utilizzato, infatti, ci sono comunque numerosi particolari che aiutano a evitare il confronto (un po' scomodo, a dirla tutta) con il titolo Activision. Innanzitutto si è cercato di porre grande enfasi sulla trama, nel tentativo di dare vita a una specie di *Driver* delle corse su tavola. I risultati, purtroppo, non sono proprio dei migliori: non solo la sceneggiatura è di un'esilità disarmante, ma la modalità Storia (il gioco è interamente doppiato e sottotitolato in italiano) si rivela brevissima. Due giornate di gioco intensivo, infatti, sono sufficienti per venire a capo della banda criminale che vuole mettere i bastoni fra le ruote al protagonista e completare la modalità di gioco in singolo. Certo, ci sono vari segreti (personaggi, più che altro) da sbloccare ottenendo votazioni eccellenti nel portare a termine i livelli, ma nel complesso il fattore rigiocabilità non è molto elevato, anche a causa della difficoltà tarata decisamente male. Le sottomissioni da portare a termine, infatti, sono quasi tutte estremamente semplici, al punto da rasentare la noia quando, inevitabilmente, vi ritroverete a ripeterle più volte. In ogni livello ci sono sempre uno o due compiti estremamente difficili da eseguire, in grado di condurre anche il giocatore più paziente alla frustrazione: l'inflessibile conto alla rovescia del cronometro che, se raggiunge lo zero, decreta il fallimento della missione e la necessità di ripeterla da capo, diventerà in fretta il vostro incubo.

▲ Ogni volta che si esegue un'acrobazia, si attiva il contatore che indica il punteggio ottenuto ed eventuali concatenazioni di più trick. Nella modalità party ci si può esibire a turno mettendo in competizione fino a otto giocatori.

▲▼ Le sequenze d'intermezzo introducono i personaggi che nel corso delle missioni ci diranno cosa fare.

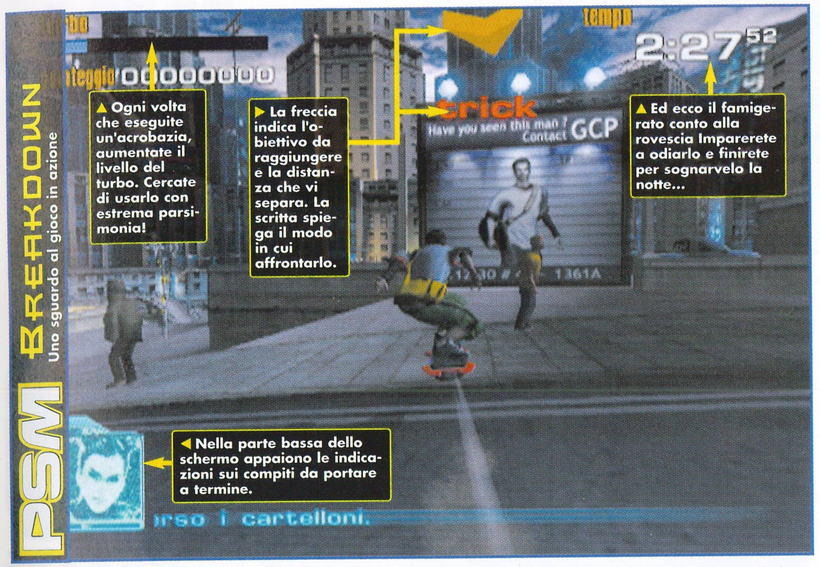
▲ Anche eseguendo le evoluzioni più ardite, atterrare non sarà mai un problema.

A tutto questo va aggiunto un sistema di controllo non perfetto, frustrato da una certa imprecisione e, soprattutto, molto poco profondo: siamo ben lontani, in sostanza, dalla complessità di un *Tony Hawk's*. L'hoverboard si controlla abbastanza bene, ma l'esecuzione dei trick è troppo semplificata, al punto che non è praticamente possibile cadere dalla tavola, se non andando a sbattere contro un muro durante un'acrobazia. Anche in questo caso, però, la non perfetta rilevazione delle collisioni fra i poligoni rende inutilmente difficile e frustrante l'esecuzione di alcuni passaggi. Numerose missioni chiedono al giocatore di "grindare" su superfici da raggiungere con precisione disumana (diciamo che spesso si tratta più di fortuna che di bravura) e un tentativo fallito, specialmente nei livelli più avanzati, può anche implicare il fallimento totale e la ripetizione dall'inizio del livello. E la frustrazione sale...

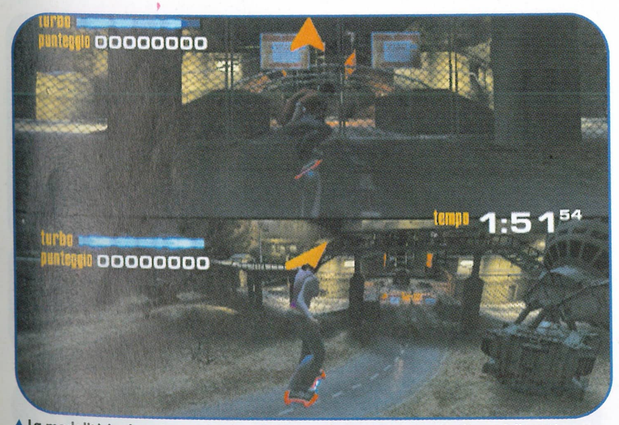
In ogni caso, come avrete forse intuito dal voto a fondo pagina, non siamo certo di fronte a un disastro completo: il sistema grafico è veramente molto buono e il gioco, una volta assorbite le imprecisioni del sistema di controllo, si rivela comunque divertente. Le numerose modalità di contorno, per lo più dedicate al multiplayer, poi, contribuiscono ad aumentare in parte la longevità, comunque non certo superiore alle canoniche due settimane (ormai una regola fissa, per quanto riguarda i titoli PlayStation 2). *Airblade* è, insomma, un gioco per appassionati del genere, magari attirati dall'ambientazione futuristica e che non ce la fanno proprio ad attendere l'uscita di *Tony Hawk's Pro Skater 3*.

▲ L'ambientazione cittadina offre numerosi spunti per effettuare acrobazie. Automobili parcheggiate, pali della luce, cornicioni...

▲ Nel corso del gioco si visiteranno i luoghi più disparati, compreso questo sordido e malfamato quartiere...



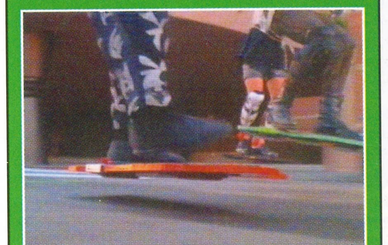
▲ Con il tasto ◎ potete aggrapparvi ai pali ed eseguire le evoluzioni più incredibili.



▲ La modalità in due giocatori scorre fluida e veloce nonostante l'utilizzo dello split screen. Indubbiamente il sistema grafico di *Airblade* è di ottima qualità.

RITORNO AL FUTURO

L'idea dello skateboard fluttuante (per gli amici hoverboard) è nata sul grande schermo in *Ritorno al futuro II*, secondo episodio della trilogia di Robert Zemeckis, da molti considerato il migliore del trittico. Marty McFly, il ragazzo interpretato da un allora famosissimo (e soprattutto ancora non colpito dal terribile morbo di parkinson che sta ponendo fine alla sua carriera) Michael J.Fox, si ritrovava a bordo di quest'asse futuristica e compiva evoluzioni e corse spettacolari, che hanno fatto sognare più di una generazione di ragazzi (e spendere un sacco di soldi in gadget a più di una generazione di madri). I programmatori dei Criterion Studios devono essere fan sfegatati della serie, visto che *Airblade* è il loro secondo titolo a sfruttare quest'idea. I possessori di PC e Dreamcast, infatti, sono stati deliziati circa un anno fa dalla pubblicazione del concettualmente molto simile *Trickstyle*.



▲ Forse un giorno potremo cavalcare sul serio questi spettacolari bolidi per le strade cittadine...

◀ ... nel frattempo accontentiamoci degli hoverboard giocattolo immessi sul mercato per sfruttare il successo dei film.

★ La Pagella di PSM ★

Riassunto

▲ Ottima realizzazione grafica
▲ Numerose modalità per il multiplayer
▼ Scarsa profondità del sistema di gioco
▼ Story mode brevissimo
▼ Livello di difficoltà mal tarato

VOTO FINALE: 3

Divertente a breve termine, ma *Tony Hawk's* è un'altra cosa...

VICTORY BOXING CONTENDER

Il titolo definitivo per tutti gli emuli di Rocky Balboa. Adriana, Adrianaaa!

Di giochi di pugilato per PSone ce n'è a bizzeffe! E allora, ci domandiamo, che bisogno c'è di sfornarne uno nuovo? Se si pensa, poi, che questo è il terzo gioco della serie *Victory Boxing*, le perplessità sull'effettiva opportunità della sua realizzazione diventano ancora più insistenti...

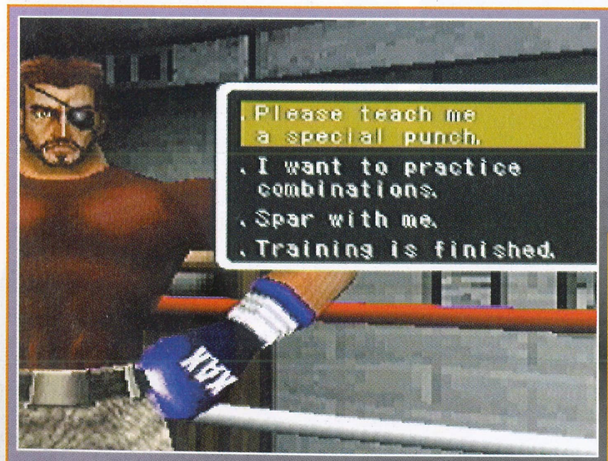
Comunque, *Victory Boxing Contender* è un gioco ispirato al mondo del pugilato professionistico. A differenza di *Knockout Kings* (di casa EA, che cerca di proporsi idealmente come un vero simulatore) però, rivela sin dalle prime battute una vocazione arcade. Il gioco infatti è più una parodia in chiave umoristica della boxe, piuttosto che un gioco sportivo vero e proprio, come si può dedurre dall'aspetto altamente folcloristico dei vari "campioni". I pugili presenti nel menu di selezione sono 18, ma solo 8 sono inizialmente disponibili. E qui si nota la prima nota dolente del gioco: i personaggi non hanno un look da pugili, ma sembrano piuttosto adatti all'ennesima trasposizione di *Street Fighter* o di qualche altro picchiaduro basato sulle arti marziali.

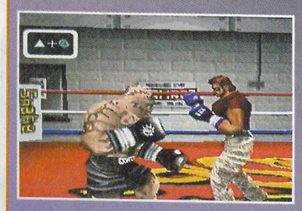
Non appena si comincia a giocare, però, si conosce la vera natura di questo titolo: a ognuno dei quattro pulsanti del joypad è abbinato un colpo specifico (montante sinistro/destro e diretto al volto sinistro/destro), mentre i pulsanti superiori servono per impostare la guardia (alta o bassa). Non mancano naturalmente le combo, che si apprendono gradualmente col progredire del giocatore nel campionato.

Il menu principale di gioco è di una semplicità allarmante: solo due opzioni comprendenti un'esibizione (per uno o due giocatori) e un campionato. In realtà, è presente anche una modalità di allenamento in una piccola palestra, ma questa è contenuta nella modalità campionato ed è un'opzione utilizzabile soltanto tra un incontro e quello successivo. Il gioco è stato realizzato facendo uso di un sistema grafico poligonale 3D a bassa risoluzione (forse per aumentare la fluidità dei movimenti dei due pugili, ma il livello di dettaglio è comunque troppo basso). L'aspetto estetico è abbastanza deludente e, come se tutto ciò non bastasse, anche il sistema di controllo soffre di un fastidioso ritardo nell'esecuzione dei colpi, il che rende *Victory Boxing Contender* un gioco di pugilato mediocre, noioso e per niente competitivo rispetto agli altri titoli della sua categoria. Deludente!

▲ **Il sistema di gioco prevede la possibilità di scegliere tra tre inquadrature: oltre a due visuali laterali (distante e ravvicinata), il gioco offre una visuale in soggettiva facendo somigliare il gioco al vecchio *Punch-Out* di casa Nintendo...**

▲▼ **Ogni pugile è corredato da una scheda personale che ne illustra virtù e punti deboli. Il "set" di pugili disponibili è quantomai pittoresco e variopinto, come si conviene ad un titolo arcade.**





LA PALESTRA: FUCINA DI CAMPIONI!

Tra un incontro e l'altro, è possibile migliorare la propria preparazione in palestra, sotto la guida sapiente di un allenatore personale. In ogni sessione d'allenamento, è possibile imparare una nuova "combo" ed esercitarsi, nella sua esecuzione, usando l'allenatore come "Sparring Partner". Niente male, se non fosse che i pugili gestiti dal computer conoscono già gran parte delle combo!

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	2.5
SONORO	2
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	1
PRESENTAZIONE	1

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

Riassunto

- ▲ Sistema di controllo semplice
- ▲ Buon metodo di apprendimento progressivo delle combo
- ▼ Una grafica orrenda
- ▼ Varietà inesistente
- ▼ Tecnicamente poco evoluto

VOTO FINALE: 2

Se volete fare a cazzotti c'è decisamente di meglio...

NHL 2002

Copritevi con cura prima di provare l'ultimo scintillante episodio dell'odissea hockeystica firmata EA...

▲ **La grafica è davvero fantastica vista da vicino, ma è molto più semplice giocare con una delle riprese dall'alto.**

▶ **Le azioni salienti vengono riproposte alla fine di ogni incontro grazie a delle ottime riprese, corredate anche di una telecronaca adeguata.**

▲ **La nuova telecamera speciale sarà poco più che un lustrino, ma riesce davvero ad aumentare la tensione negli uno contro uno.**

Deve essere fantastico essere all'EA Sports, sapere esattamente quali giochi produrre anno dopo anno e perfino come chiamarli. Nessuna sorpresa, nessun imprevisto, fino a quando ci sarà un calendario loro saranno tranquilli. Tempo fa, mentre lavoravano a *NHL '94* ad esempio, sapevano già che il 2002 sarebbe arrivato puntuale per permettergli di produrre l'ennesima evoluzione dell'hockey per PlayStation. L'anno scorso è arrivato il debutto sulla PlayStation 2 con *NHL 2001*, una solida simulazione compromessa da alcuni piccoli difetti, come alcuni fastidiosi scatti e rallentamenti nell'animazione. Il 2002, però, si presenta con la soluzione di questi problemi, con il gioco che fluisce dolcemente a prescindere dal numero di giocatori presenti sullo schermo e delle nuove animazioni che migliorano ulteriormente la già impressionante presentazione.

Ma le migliorie non si fermano certo qui. Una delle novità consiste in una speciale telecamera, che è la cosa più simile ad un'iniezione di adrenalina alla *Max Payne* che si può trovare in un gioco sportivo. Quando un giocatore parte verso la porta avversaria per un uno contro uno con il portiere avversario, questa telecamera si porta sul livello del ghiaccio e incomincia a ruotare intorno all'azione, con tutta la folla ammutolita per la tensione... È un trucchetto, ma è un sollievo vedere come alla EA cerchino sempre di migliorare i giochi di questa serie senza accontentarsi di vivere di rendita. Una caratteristica che dovrebbe favorirne la longevità è lo stesso sistema di carte che potete trovare in *Madden 2002*. Ci sono 189 carte, che potete collezionare raggiungendo determinati obbiettivi, come segnare tre reti in un solo periodo, e che garantiscono l'accesso alle modalità di cheat (tra cui una partita tra giocatori rappresentati in stile anime, tutti testa, e una tra giocatori di sumo). Certo, sono tutti particolari che aggiungono un po' di sale al gioco, ma in definitiva è la giocabilità a contare davvero, un aspetto nel quale i giochi sportivi EA sono spesso carenti. Ma fortunatamente *NHL 2002* rappresenta una felice eccezione a questa regola.

I comandi sono istintivi e facili da padroneggiare, ma il gioco è contemporaneamente abbastanza sottile da ricompensare chi trovi il tempo per impratichirsi. Una novità è un tipo di passaggio capace di scavalcare i bastoni avversari, aggiungendo così una dimensione extra ai vostri passaggi corti. Complessivamente *NHL 2002* è un gioco veloce, sensibile ai comandi e divertente da giocare fino al momento di tirare in porta.

Qui nasce qualche problema. Sembrerebbe che alcuni giocatori siano comunque destinati a colpire il portiere a prescindere da cosa facciano, dato che solo i grandi campioni sembrano essere in possesso delle caratteristiche giuste per segnare. È frustrante, più o meno come lo era *NHL 2001*. Potete bombardare la porta avversaria fino a mettere KO il portiere avversario, ma non ottenerne nulla, solo per venire puniti nell'unica occasione in cui la squadra avversaria si affaccia dalle parti del vostro portiere. Dov'è la giustizia in tutto ciò? Perché questo gioco ci tiene a farsi odiare a tal punto? Ma se siete disposti a imparare con umiltà e pazienza, questo è il gioco di hockey che fa per voi. Se però possedete di già *NHL 2001*, è probabile che la versione *2002* non valga la spesa, a meno che voi non possiate sopravvivere senza le rose NHL aggiornate. Nel qual caso non sapremmo proprio cosa dirvi...

▲ **I combattimenti sono molto convincenti e sentiamo un po' la mancanza del sangue che si sparge sul ghiaccio.**

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

Riassunto

- ▲ Coinvolgente e interessante
- ▲ I passaggi corti guadagnano una nuova dimensione
- ▲ Realistici effetti sonori
- ▼ Segnare sembra più un fatto di fortuna
- ▼ Il computer è imbattibile ai livelli alti
- ▼ Troppo simile alla versione 2001

VOTO FINALE: 3½

Una buona simulazione, talvolta ridondante e eccessiva

F1 2001

Chi vincerà il GP? Il glorioso e recente titolo Sony o il nuovo bolide EA?

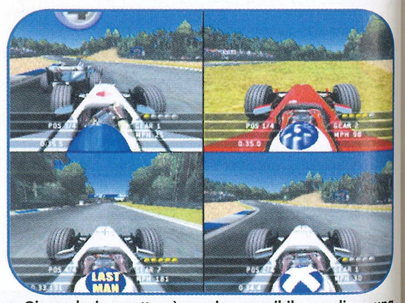
▲ La visuale interna è impressionante, con tanto di animazioni delle dita che mostrano ogni cambio di marcia.

▲ In un gioco di Formula Uno è essenziale essere al passo coi tempi: il titolo dell'EA sfoggia tutte le scuderie e i relativi piloti aggiornati alla stagione 2001.

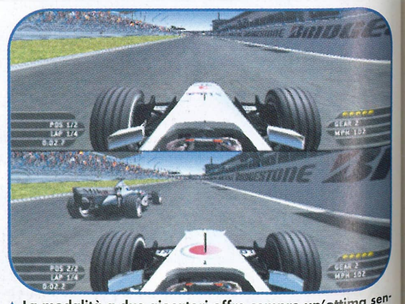
La stagione ormai è conclusa, con un altro titolo vinto con largo anticipo da Michael Schumacher e dalla sua Ferrari. Cosa ci attende adesso? Il solito gioco di F1, sempre uguale a se stesso? Non proprio... Dopo i giudizi non troppo entusiastici ricevuti dalla stampa per l'ultimo *F1 Championship Season 2000*, EA è tornata a studiare nel tentativo di carpire alcuni dei segreti dell'eccellente, sebbene controverso, *Formula One 2001* di SCEE. Ma quello che tutti si chiedono è come sia possibile rinnovare un gioco che alla fin fine consiste sempre e solo nel guidare dei bolidi a più di 300 Km/h lungo dei tracciati. La risposta è che ovviamente non è possibile rivoluzionare nulla, o quasi. Al massimo si può cercare di modificare qualche aspetto e offrire quel qualcosa in più che magari manca alla concorrenza. Ed è proprio questo l'obiettivo che *F12001* cerca di ottenere. La maggiore differenza tra questo gioco e il suo predecessore risiede nella modalità Challenge.

Il sistema assomiglia a quello di *Gran Turismo*: per prendere parte alla modalità Gran Prix, basata sulla stagione 2001, bisogna infatti superare tutta una serie di prove che ricordano le patenti del capolavoro Polyphony. Il Grand Prix si sblocca dopo aver superato la prima serie di prove, mentre bisognerà completare anche le prove successive per avere accesso a tutte le opzioni e le modalità secondarie. Tra queste spicca la modalità Challenge multigiocatore, che vi permetterà di sfidare i vostri amici con tutte le diverse vetture e creare a piacimento un campionato tutto vostro, pescando tra le piste del campionato completo.

Le prove si dimostrano quindi un piacevole e utile sistema per imparare a pilotare al meglio le sfrecciantì monoposto: si parte dalla scelta delle gomme, per finire alle partenze, passando per le lezioni che illustrano come affrontare al meglio le frenate e le soste ai box.



▲ Giocando in quattro è persino possibile scegliere una modalità dove a ogni giro viene eliminato l'ultimo: ne rimarrà solo uno come in Highlander.



▲ La modalità a due giocatori offre sempre un'ottima sensazione di velocità e non ci sono rallentamenti di sorta: VROOOOOOOOOM!

▲ La vostra squadra rimarrà sempre in contatto con voi, anche in gara, comunicando attraverso il ricevitore montato nel casco.

▲ Il cielo comincia a tuonare e ben presto inizia a diluviare: è tempo di cambiare le gomme. I piloti arrivano persino a pulire via le gocce d'acqua dal casco.

Tutte lezioni che dovrete imparare alla perfezione visto che la modalità "simulazione" di *F1 2001* è una sfida di proporzioni epiche, anche per merito dell'ottima Intelligenza Artificiale dimostrata dai piloti avversari. Riuscire a vincere il campionato a livello simulazione richiede un'incredibile quantità di tempo e di pazienza ma, per fortuna, giocando ai livelli per principianti le cose si dimostrano estremamente più semplici: una scelta che garantisce anche ai giocatori meno feticisti di godere di un pizzico di gloria. Da un punto di vista grafico *F1 2001* si comporta più che bene: le visuali disponibili sono tutte ben realizzate con un panorama che si estende all'infinito, senza per questo far rallentare il gioco che offre, al contrario, un'ottima sensazione di velocità. Veramente spettacolare il sistema che gestisce le condizioni atmosferiche che possono persino variare in maniera radicale durante la gara: vi capiterà di iniziare con il sole che splende, per poi vedere i nuvoloni che ricoprire pian piano il cielo, con al seguito fulmini e acquazzone. Da questo punto di vista, l'unico appunto che si può muovere a *F1 2001* riguarda la pulizia dell'immagine, leggermente inferiore rispetto a quella offerta dal titolo della SCEE. La modalità per più giocatori permette fino a quattro amici di sfidarsi ed è persino possibile gareggiare a coppie o correre per il miglior tempo: si tratta di tutta una serie di novità che permettono a *F1 2001* di fare un vero passo avanti rispetto ai precedenti titoli dell'EA. Inoltre, le diverse sfide fornite dal gioco sono perfette per spezzare la monotonia dei classici giri infiniti delle piste. Una volta tagliato il traguardo, *Formula One 2001* sembra comunque il vincitore, ma il titolo dell'EA riesce a proporre qualcosa di nuovo in questo genere.

▲ I vostri avversari cercheranno di superarvi anche se riuscirete sempre a mantenere le traiettorie migliori. Fate attenzione agli specchietti!!!

▲ Sebbene la grafica sfoggiata da *Formula One 2001* sia leggermente superiore, il titolo dell'EA può contare su alcune chicche come i caschi lucidissimi.

IL METEO

Come sempre più spesso accade, anche questo simulatore propone le condizioni meteo variabili nel corso di una stessa gara. Questo significa anche dover cambiare le gomme, cercando di capire il giusto giro per farlo.

▲ Vincere nella modalità Simulazione, con i danni attivati, è veramente un'impresa titanica. Solo i veri divoratori di cordoli riusciranno a primeggiare.

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	4
SONORO	3.5
CONTROLLO	4.5
INNOVAZIONE	4
PRESENTAZIONE	4

LONGEVITÀ: MIN / MAX — 1ª ORA, 1° GIORNO, 1ª SETT., 2ª SETT., 1° MESE, 2° MESE

Riassunto

- ▲ Modalità simulazione molto profonda
- ▲ Si può giocare anche in quattro!
- ▲ Bellissima la gestione degli effetti atmosferici
- ▼ Per primeggiare nella modalità simulazione bisogna avere molta pazienza
- ▼ La grafica appare meno pulita di quella di *Formula One 2001*

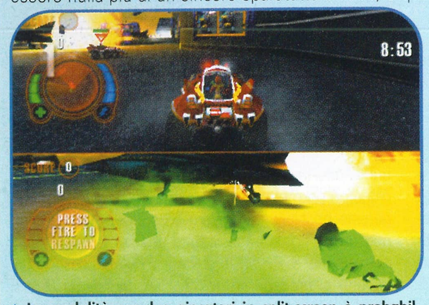
VOTO FINALE: 4

UN OTTIMO GIOCO DI F1 ADATTO A TUTTI I GUSTI. BEN FATTO EA!

MOTOR MAYHEM

Divertenti le macchine, e divertenti le armi: chissà cosa potrebbe venire fuori combinandole insieme...

Il *Mayhem* del titolo ci fa venire in mente i ring del wrestling, e tutto sommato non stiamo volando troppo con la fantasia, visto che anche nel titolo di Infogrames i combattimenti e la violenza sono all'ordine del giorno, anche se, invece che con l'olio per far sbrilluccicare i muscoli, qui avremo a che fare con l'olio per far ruggire i motori. *Motor Mayhem* è il classico gioco di combattimento tra veicoli – scegliete il vostro pilota e balzate a bordo di uno dei veicoli futuristici per dare inizio alle danze. Il gioco non ambisce a essere nulla più di un sincero sparatutto arcade, e questo rappresenta già di per sé un punto a suo favore. I veicoli da combattimento sono poderosi, le armi pirotecniche e le visuali spettacolari e puntuali, quello che però manca è quel tocco in più di atmosfera. La stessa che per esempio ha sancito il successo di *Twisted Metal: Black*. La giocabilità non è delle più intuitive, soprattutto a causa dell'utilizzo dubbio del joystick analogico, per cui bisogna sempre premere verso l'alto anche quando si cerca di sterzare. A parte questo difetto il gioco scivola via liscio come l'olio attraverso numerosi livelli, che non brillano certo per il loro design, essendo più piccoli delle arene di *Twisted Metal* e con spazi sfruttati male. Se nella vostra collezione PS2 volete uno sparatutto con macchine, quello deve essere *Twisted Metal: Black*.



▲ **La modalità per due giocatori in split-screen è probabilmente l'aspetto migliore del titolo – veloce, fluida e appassionante al punto giusto!**

▲ **Prendere la mira con le armi è semplice, ma se non volete sbagliare, passate alle maniere brutali.**

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	2.5
SONORO	2.5
CONTROLLO	1.5
INNOVAZIONE	2
PRESENTAZIONE	3
LONGEVITÀ	1 ORA, 1 GIORNO, 1 SETT., 2 SETT., 1 MESE, 2 MESE

Riassunto

- ▲ Nove personaggi
- ▲ Otto ambientazioni
- ▲ Modalità split-screen
- ▼ Arene spoglie
- ▼ Atmosfera zero!
- ▼ Controlli inetti

VOTO FINALE: 2

Vi interessa il genere? Allora compratevi *Twisted Metal: Black*

PARIGI-DAKAR RALLY

Migliaia di chilometri attraverso il deserto africano non rappresentano certo un problema per incalliti videogiocatori...

Probabilmente, tutti i lettori di PSM conoscono la Parigi-Dakar. Ad ogni modo, per quelli che non sapessero di cosa si tratta, diremo solo che è la gara di 6.000 chilometri che ogni anno conduce i suoi eroici partecipanti da Parigi sino a Dakar, capitale del Senegal. Gli sviluppatori della Broadsword sono convinti di essere riusciti a condensare tutta la magia di questa competizione in un gioco, *Parigi-Dakar Rally* per l'appunto. Nella competizione virtuale sono presenti 4 classi di veicoli (moto, quad, buggy e camion), tutti ovviamente caratterizzanti da un ben distinto comportamento su strada, anche se sarebbe più corretto dire su sabbia... L'intera maratona è suddivisa in sezioni da percorre in solitaria, in una sorta di sfida dell'uomo alla natura, rappresentata nello specifico dai percorsi insidiosi del continente africano. La dinamica di guida è di quelle che non perdonano gli errori, basta una minima escursione fuori dal tracciato prestabilito per andare incontro alla catastrofe! Ogni incidente può avere delle conseguenze disastrose per il veicolo, con vetri che vanno in frantumi e ruote che si perdono nel deserto. Purtroppo, malgrado si sia presentato alla partenza con i migliori propositi, *Parigi-Dakar Rally* è pervaso da una mediocrità a tutto tondo, che tocca il suo apice nei tracciati più noiosi a memoria di homo videoludicus. E poi lo sappiamo tutti che il deserto è meglio affrontarlo a dorso di cammello...

▲ **Sia che guidiate il camion, o che vi siate infilati nell'abitacolo di una buggy, la visuale dall'interno sarà sempre la stessa... E anche il co-pilota.**

▲ **I quad non se la cavano male sul terreno accidentato, ma sono come dei dromedari imbizzarriti quando si tratta di farli andare dove volete voi.**

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	2.5
SONORO	3
CONTROLLO	2
INNOVAZIONE	2.5
PRESENTAZIONE	3
LONGEVITÀ	1 ORA, 1 GIORNO, 1 SETT., 2 SETT., 1 MESE, 2 MESE

Riassunto

- ▲ Tre modalità di gioco
- ▲ 12 livelli di 25 Km
- ▲ Il fascino della Parigi-Dakar
- ▼ Sistema dinamico infido
- ▼ Percorsi (para)noiosi
- ▼ Solo veicoli a motore e niente cammelli!

VOTO FINALE: 2

Il deserto è ricco di fascino, *Parigi-Dakar Rally* no!

MX RIDER

Un gioco Atari di nome ma non di fatto! Le due ruote chiedono giustizia...

Ricky Carmichael ha appena acceso la sua motocicletta in *MX 2002*, ed ecco che sulla griglia di partenza è già pronto un altro concorrente con la sigla *MX*. A dire il vero in redazione non riusciamo proprio a capire perché si continuino a produrre tanti giochi di motocross, senza che nessuno di essi nel corso degli anni abbia mai raggiunto dei livelli di vendita considerevoli. Mah, magari sono semplici da programmare... Comunque sia, i due concorrenti al trono di *MX* sono molto simili, sia per quanto concerne la giocabilità, a meta strada da simulazione e arcade, che per quello che riguarda la scelta di modalità e opzioni.

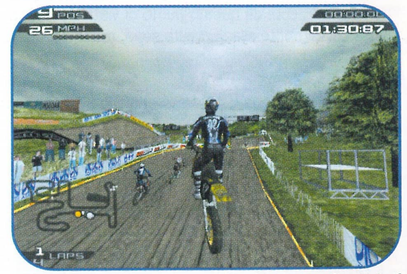
MX Rider si presenta più serio e impegnativo rispetto a *MX 2002*, soprattutto grazie ai tracciati sconnessi e disseminati di insidie, attraverso i quali le motociclette si devono aprire la strada sollevando nuvole di polvere e fango. Come se le buche da sole non bastassero, gli sviluppatori di Paradigm si sono inventati le pozze d'acqua tra le più insidiose mai apparse su un tracciato videoludico. Le inquadrature dal canto loro svolgono alla perfezione il loro compito, così come le animazioni dei piloti, con l'unico difetto che questi ultimi appaiono troppo rigidamente incollati alle selle delle moto.

Per garantire una giocabilità equilibrata gli sviluppatori sono ricorsi a qualche trucchetto, grazie al quale il pilota non si trova mai estromesso dalla gara. Gli avversari tendono a formare un gruppo compatto, all'interno del quale la differenza tra i migliori e i peggiori non è particolarmente marcata. Inoltre, per non farvi perdere il contatto con il gruppo, i ragazzi di Paradigm hanno predisposto delle barriere invisibili lungo i bordi dei tracciati, e anche se vi andrete a sbattere contro con forza riuscirete sempre a restare in sella alla moto. Così è tutto abbastanza facile, e solo provando a disattivare le pareti invisibili e la gara può diventare un po' più impegnativa. Nulla di sovrumano, comunque, per avere la meglio sugli avversari vi basterà seguire con attenzione il tutorial e i consigli presenti nel gioco. Insomma, secondo l'opinione di PSM, *MX Rider* è nel complesso un gioco (un po' troppo) facile, anche da apprezzare, ma altrettanto da abbandonare e dimenticare. Un titolo che manca del fascino e della fantasia tutta arcade di *Tony Hawk's* e di *SSX*, e che al contempo non dispone della velocità che caratterizza la maggior parte dei giochi di guida a quattro ruote.

Probabilmente l'aspetto migliore del gioco è la modalità Freestyle. Le acrobazie sono abbastanza impegnative, ma a causa della scarsa cura dedicata alle loro animazioni, risultano a breve monotone e poco entusiasmanti da eseguire. A meno che non siate dei maniaci di moto e in particolare di motocross, probabilmente non riuscirete a divertirvi più di tanto con *MX Rider*, che non è certo un gioco terribile, ma neppure una pietra miliare della guida su console.

▼ **La dinamica delle motociclette è realistica, ma da sola non basta a risollevare le sorti di *MX Rider*.**

Gli sviluppatori di Paradigm hanno registrato il rombo e il rumore di vere motociclette da cross, per assicurarsi che (almeno) il sonoro di *MX Rider* fosse fedele alla realtà.



▲ **Caricate gli ammortizzatori prima dei salti utilizzando il joystick analogico, solo in questo modo potrete eseguire le acrobazie più "spettacolari".**

▲ **Le evoluzioni non sono nulla di speciale e l'unico vantaggio che se ne trae è una piccola dose di boost.**

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	2.5
SONORO	3
CONTROLLO	3
INNOVAZIONE	2.5
PRESENTAZIONE	3.5
LONGEVITÀ	1 ORA, 1 GIORNO, 1 SETT., 2 SETT., 1 MESE, 2 MESE

Riassunto

- ▲ 60 piloti professionisti
- ▲ Comportamento realistico delle moto
- ▲ 16 circuiti del Campionato Mondiale
- ▼ Animazioni scarse
- ▼ Giocabilità più che ordinaria
- ▼ Poche emozioni

VOTO FINALE: 2½

Un gioco insufficiente, che svilisce l'andare in moto

BURNOUT

Dedicato a tutti coloro che avrebbero tanto voluto ammaccare le lucide carrozzerie di *GT3*...

Dimenticatevi gli impeccabili riflessi che vi ferivano gli occhi guardando le lustre carrozzerie dei bolidi di *Gran Turismo 3*, o meglio, dimenticatevi le loro perfette qualità fisiche di rifrazione e riflessione. In *Burnout* tutto ciò non lo vedrete quasi mai, non tanto perché i modelli siano meno accurati, anzi, proprio perché in questo gioco è realisticamente molto difficile mantenere intonsa la livrea della vostra vettura.

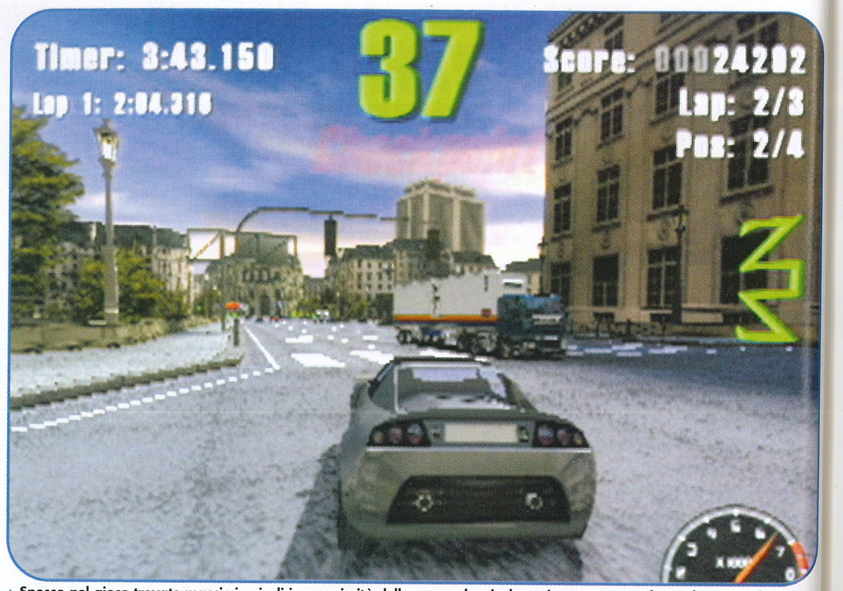
E *Burnout* è un'esperienza che può seriamente danneggiare non solo la vostra auto virtuale, ma anche la vostra reale sanità mentale, per non parlare delle vostre povere dita che "bruceranno" senza tregua sul joypad. Sì, perché il gioco è tanto veloce che farete fatica a distinguere all'orizzonte l'asfalto dal nugolo di veicoli che vi verranno incontro a velocità inaudita.

Il traffico: questo è il valore aggiunto in un gioco di guida di stampo arcade. Se *GT3* vede sei sole macchine sfidarsi lungo i circuiti, *Burnout* vi inonda con un traffico caotico come solo quello di una metropoli moderna può essere.

Ricordate la serie *Need of Speed* per PSone, ove un manipolo di Ferrari e Porsche si confrontavano su tracciati infestati da centinaia di prudenti guidatori della domenica? Ecco, da questo punto di vista *Burnout* si ispira chiaramente alla suddetta serie, ma vi catapulta su percorsi ben più spettacolari e fuori di testa dei verosimili circuiti di *NFS*, il tutto condito dalla velocità e dalla maestosità grafica che solo la PlayStation 2 sa esprimere.

Come avrete capito, *Burnout* preferisce sacrificare un po' di realismo, sostituendo i modelli di automobili reali visti in *NFS* e *GT3* con dei modelli di pura fantasia, in cambio di emozioni più forti e dal sicuro "impatto". Come definire altrimenti la meraviglia con la quale assisterete al lento, inesorabile disfacimento del vostro bolide carenato in un rugginoso rottame ambulante...

Gli "impatti" in *Burnout* sono tanto brutali che non coinvolgono solo la vostra psiche, rasentano addirittura il livello fisico, nel senso che a seguito di un frontale a più di 200 km/h il vostro spirito di sopravvivenza vi spingerà quasi ad accertarvi della vostra incolumità fisica, dopo aver visto sullo schermo come è ridotta la vostra



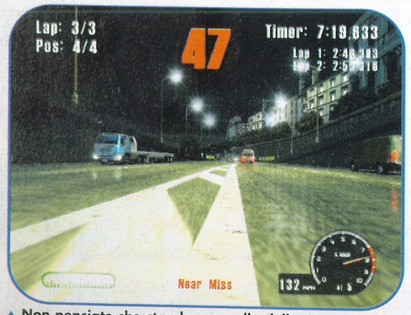
▲ Spesso nel gioco trovate massicci veicoli in prossimità delle curve, che risultano insperate sponde per le vostre derapate.

ex-fuoriserie. Il bello è che tutte queste sensazioni forti scaturiscono da un gioco semplice che più semplice non si può. La manovrabilità del mezzo è puramente arcade, quindi maggior velocità significa invariabilmente minor aderenza. Su questo semplice principio base dovrete fondare la vostra interpretazione delle situazioni di gara, dosando l'acceleratore sui 14 trafficatissimi tracciati disponibili per avere la meglio sui tre agguerriti avversari guidati dal computer. Sette tornei strutturati con la collaudata formula del "chi arriva primo va' avanti" vi permettono di conquistare le tanto agognate auto-bonus, non prima però di aver sconfitto in un duello all'ultima derapata gli ostici boss di fine livello.

Questo farà venire in mente ai più attenti di voi un altro gioco di guida, il recente *Ridge Racer 5*. Bene, scordatevelo pure, perché pur nella sua struttura arcade risulta molto meno immediato di *Burnout*.

Infatti, nel gioco dei Criterion l'unico elemento da tenere d'occhio oltre alla strada è l'indicatore del "burnout" (strano, eh?), che vi mostra la scorta di propellente "speciale" che permette di spingere la vostra auto a velocità supersoniche. Un uso intelligente del suddetto turbo (attivabile premendo R1) è la chiave per la vittoria, specialmente nei tornei avanzati.

Croce e delizia, difficile trovare il giusto compromesso tra la potenza iniettata nel motore dall'esplosivo "burnout" e l'innalzamento esponenziale del livello di rischio che comporta il suo inserimento. Il turbo può essere sfruttato solo quando la barra indicatrice risulta completamente piena, e una volta esaurita dovrete provvedere a ricostituire la preziosa scorta a suon di "numeri da circo". Certo, perché i diabolici sviluppatori



▲ Non pensiate che stando a cavallo della mezzeria siate più al sicuro, non siete i soli pirati della strada...

DUELLI ALL'ULTIMA SPORTELLATA

Gareggiare contro tre agguerriti avversari in ogni corsa non è certo una passeggiata, ma il vertice dell'agonismo si raggiunge solo nei mitici Duelli in cui culminano i vari tornei. È come se il gioco si adeguasse alla vostra abilità al volante, proponendovi sfide infuocate in mezzo al traffico con tostissimi rivali. Ma non c'è scampo: dovete venirne a capo se volete sbloccare i meravigliosi bolidi che vi aspettano, nascosti dalla bandiera a scacchi sventolata al vincitore dei Duelli.

▲ Altro che la diabolica autocisterna di "The Duel", capolavoro di Spielberg! Questo camion non ha la benché minima intenzione di farvi passare.

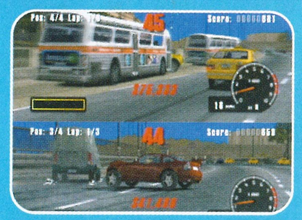
▲ L'unico modo per fare mangiar la polvere a questo bestione è cercare di invischiarlo nel traffico o bruciarlo con un rischiosissimo "burnout" prolungato.

MUSO A MUSO, SPALLA A SPALLA

La modalità in singolo è già piuttosto adrenalinica, ma la vostra aggressività repressa troverà libero sfogo soprattutto nelle sfide a due giocatori. Più violente persino dei Duelli con il computer ma altrettanto fluide nonostante lo schermo condiviso, nelle gare a due sarete spalla a spalla con un avversario in carne e ossa pronto a farvi la pelle pur di tagliare per primo il traguardo.

▲ Sono presenti più di 300 veicoli nel gioco. Tutti potenzialmente mortali, anche per voi...

▲ Esperti della derapata, gioite: oltre a volare nelle curve, riempirete infatti la barra del "burnout".


▲ Non curiosate troppo nella porzione di schermo destinata al rivale, pena testacoda come questo.

▲ Che vita... numeri da circo per riempire la barra "burnout", quindi bruciarla per far numeri da circo.

hanno pensato bene di premiarvi non con i soliti inutili punti, ma piuttosto con delle belle iniezioni di energia per tutte le vostre acrobazie al volante, dalle derapate più esagerate ai "peli" più estremi nel traffico sempre caotico di *Burnout*. Tanto più sarete in difficoltà, con la macchina ridotta a un catorcio, tanto più cercherete, quasi paradossalmente, rischi sempre nuovi e sempre più "remunerativi".

Il trucco c'è, ma come qualsiasi cosa in *Burnout*, è rischioso, molto rischioso. Se avete fegato, basterà accendere i post-bruciatori premendo R1 e sfrecciare a velocità doppia sfiorando i veicoli provenienti in senso inverso, bruciando e ricostituendo immediatamente la vostra riserva di "burnout".. a patto di non sbagliare! Eh sì, perché deviare di qualche centimetro potrebbe significare schiantarsi contro il radiatore frontale di un bel TIR da trenta tonnellate, con le prevedibili conseguenze del caso. Bel trucco, direte voi! In effetti...

Ma, fortunatamente, non siete i soli a rischiare, in *Burnout*. I vostri tre avversari computerizzati sono almeno altrettanto pazzi e temerari. Spesso vi passeranno in una curva a gomito a doppia velocità, quasi per sbeffeggiarvi, solo per impastarsi pateticamente contro un muro in uscita. Guardateli, e cercate di non ridere, quando cercheranno disperatamente di slalomeggiare attraverso un ingorgo e finiranno invariabilmente per stamparsi contro un camion in sosta.

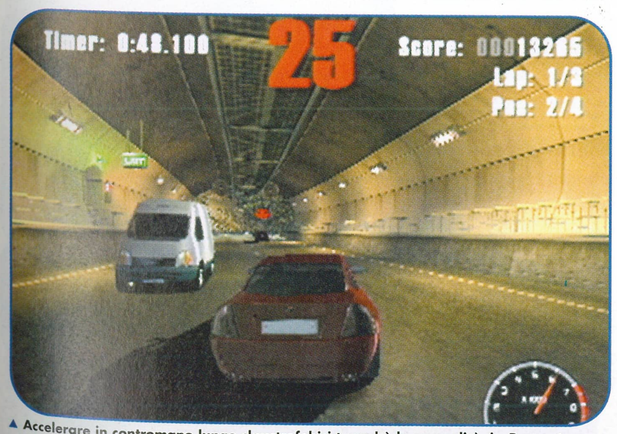
Talvolta, vi renderete conto delle loro disgrazie senza nemmeno vederli. Ma non ci vuole certo una grande immaginazione per capire che quello stridore di gomme, seguito immediatamente da un botto fragoroso, che avete appena udito dietro di voi si riferisce al disperato tentativo di un vostro sfortunato avversario di evitare la lentissima auto che voi avete schivato per un soffio solo un istante fa. "Mors tua vita mea", dicevano i nostri progenitori romani, quindi...

Ecco, bello che confezionato, un videogioco semplice e divertente come pochi, che vi guiderà sttraverso ore di divertimento. Non cercate però una profondità sconfinata, una longevità assoluta, una rigiocabilità infinita, perché non le troverete all'interno di questo prodotto. Ma in fondo non fa niente, quando avete la possibilità di giocare una specie di *Outrun* dei tempi moderni, veloce e adrenalinico come non mai. Vroaamm!!!

▲ Le freccione verdi lampeggianti indicano la traiettoria da tenere per non spiaccicarsi contro il muro.

▲ Guardate come avete ridotto il vostro bolide luccicante! Se volete farvi del male, gustatevi come s'accartoccia nel replay.

▼ Quest'auto somigliava troppo a un modello reale di un costruttore giapponese ed è stata quindi tagliata. Come anche i creatori di *GT3* sanno bene, le case automobilistiche non amano vedere deturpate le carrozzerie delle proprie auto...



▲ Accelerare in contromano lungo claustrofobici tunnel è la normalità, in *Burnout*.

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	4
SONORO	4
CONTROLLO	4
INNOVAZIONE	4.5
PRESENTAZIONE	3.5

LONGEVITÀ: 1° ORA · 1° GIORNO · 1° SETT. · 2° SETT. · 1° MESE · 2° MESE

Riassunto

- ▲ Mai power-up è stato più divertente
- ▲ Incidenti brutali, immortalati in un replay da urlo
- ▲ Veloce e coinvolgente
- ▼ Ripetitivo dopo il 50° scontro
- ▼ Qualche modello di vettura non è impeccabile
- ▼ Gli effetti sonori degli scontri non impressionano

VOTO FINALE: 4

Puro divertimento senza complicazioni. Da provare

PS2 Prodotto 3DO Sviluppo 3DO — Tipo Piattaforme — 1 giocatore — 1 x CD

PORTAL RUNNER

Per una volta un *Army Man* al femminile

Non c'è davvero alcun limite ai giochi in stile *Army Man* della 3DO. L'ultima recluta arrivata tra le file del plotone 3DO è *Portal Runner*, un nuovo gioco della serie, che porta Vikki Green nel bel mezzo dell'azione. Questa volta, l'obiettivo della missione consiste nel salvare Sarge dall'intrigante Brigitte Blue. Per fare questo, dovete guidare Vikki e il suo fido leone, che naturalmente non poteva che chiamarsi Leo, attraverso cinque incredibili mondi, collezionando le varie gemme sparse per il percorso. Come in tutti gli altri giochi della serie *AM*, *Portal Runner* ha una grafica piuttosto mediocre, al fronte di una giocabilità davvero invidiabile. Vikki è equipaggiata con un arco che può scagliare ben sette tipi diversi di frecce, tra cui potete trovare anche quelle per aprire aree segrete, in modo da accedere a nuovi scenari di gioco. La struttura dei livelli è molto semplice, e non dovrete perdere molto tempo per uscire da qualche tipo di labirinto. In parte potete anche controllare il vostro compagno Leo, anche se l'aggiunta di questo personaggio non cambia molto il livello di giocabilità. La sfida non è a livelli molto alti, anzi, il gioco sembra quasi dedicato a un pubblico più giovane, dato che i veterani troveranno ovvi molti aspetti degli obiettivi. La grafica è comunque carina, con qualche piccola aggiunta che si fa notare, come l'arcobaleno sulle cascate o alcuni effetti delle esplosioni, ma in nessun caso all'altezza delle possibilità massime della PS2. Le scene di intermezzo sono all'altezza di tutti gli altri titoli della serie *Army Man*, mentre il sonoro è abbastanza pregevole, anche se non spettacolare. Si può dire che *Portal Runner* sia un gioco di piattaforme senza pretese, molto simile a tanti altri presenti sul mercato, anche se le varie sezioni di ricerca delle aree segrete e del recupero delle gemme sono piuttosto divertenti.

▲ Al di là di alcuni aspetti degni nota, *Portal Runner* non è nulla di speciale.

★ La Pagella di PSM ★

Voce	Voto
Grafica	2.5
Sonoro	3
Controllo	4
Innovazione	2
Presentazione	2

Longevità: 1° ora, 1° giorno, 1° sett., 2° sett., 1° mese, 2° mese

Riassunto

- ▲ Buon controllo
- ▲ Giocabilità eccellente
- ▲ Effetti visivi gradevoli
- ▼ Grafica mediocre
- ▼ Sonoro non eccezionale
- ▼ Poca originalità

VOTO FINALE: 2½
AL DI LÀ DI ALCUNI ASPETTI DEGNI NOTA, NON È NULLA DI SPECIALE

PS2 Prodotto Tecmo Sviluppo Tecmo — Tipo Strategia — 1 giocatore — 1 x CD

MONSTER RANCHER 3

Allevate il vostro mostro e preparatelo a ogni genere di combattimento

Inizialmente erano pochi i giochi che potevano vantare il genere degli "GdR da collezione", (in stile *Pokemon* su Game Boy tanto per intenderci), almeno fino all'uscita su PSone del primo *Monster Rancher*. La diffusione di questo titolo, soprattutto in USA, è stata considerevole, facendo presto la felicità di tantissimi appassionati. Non c'è quindi da stupirsi se la casa di produzione, la Tecmo, ha pensato bene di realizzare l'ennesimo seguito per la nuova piattaforma Sony. Grazie a questo nuovo capitolo, la serie si è ormai assicurata un posto tra i migliori giochi dedicati all'allevamento di mostri, anche se bisogna ammettere che questa nuova versione, se pur piena di pregi, non ha certo soddisfatto completamente tutte le aspettative degli affezionati.

Esiste ancora la possibilità di allevare il vostro mostro dandogli da mangiare e facendolo combattere, ma molti altri aspetti di contorno sono stati cambiati. Non dovete più portare il vostro mostro a scuola oppure mandarlo in spedizione da qualche parte, e non è nemmeno più possibile "combinare" i mostri per creare un superguerriero. Al posto di queste opzioni, sono state inserite degli eventi molto simili, anche se meno divertenti. In ogni caso continuerete a imbattervi in avversari, segreti e strani oggetti.

Sono presenti anche nuovi tipi di mostri, e una nuova grafica in 3D con tantissimi miglioramenti visivi grazie al passaggio alla potenza di PlayStation 2, e l'interazione non manca di certo, grazie alla presenza dell'opzione "mostro fai da te". Al di là di questi aspetti, però, si tratta di una piccola delusione: per quanto di buona qualità, infatti, Monster Rancher 3 non presenta quelle novita che ci si sarebbe aspettati da un titolo della nuova generazione.

▲ La Tecmo ha modificato molti aspetti grafici per assicurarsi anche il gradimento del pubblico occidentale.

★ La Pagella di PSM ★

Voce	Voto
Grafica	4
Sonoro	2
Controllo	3.5
Innovazione	2
Presentazione	3

Longevità: 1° ora, 1° giorno, 1° sett., 2° sett., 1° mese, 2° mese

Riassunto

- ▲ Buona grafica
- ▲ Tante opzioni
- ▲ Buona longevità
- ▼ Aspettative tradite
- ▼ Poca originalità

VOTO FINALE: 3½
UN BUON TITOLO MA NON ALL'ALTEZZA DELLE POSSIBILITÀ DELLA PS2

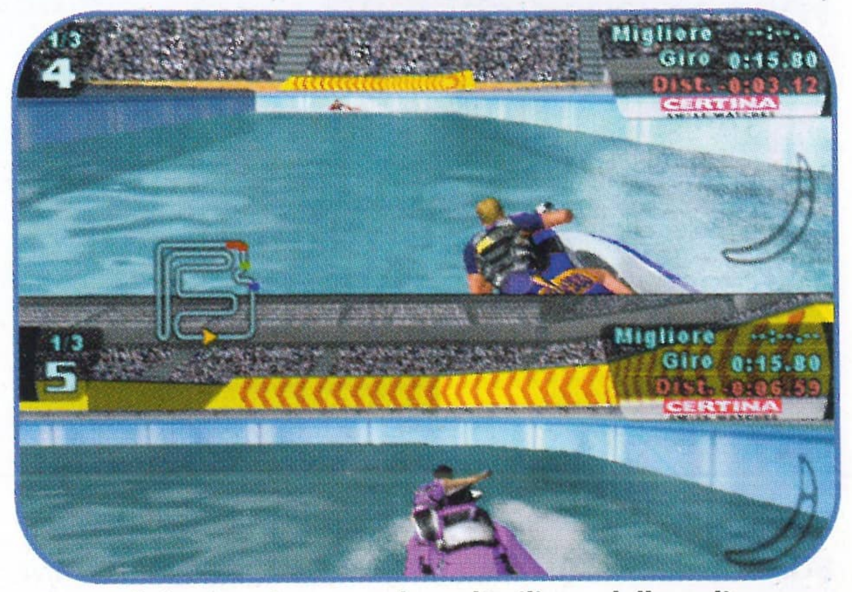
PS2 Prodotto Infogrames Sviluppo Rainbow Studios — Tipo Guida — 1-2 giocatori — 1 x CD

SPLASHDOWN

L'inverno è la stagione ideale per sfrecciare su moto d'acqua...

Dopo aver stupito tutti con l'ottimo *ATV Offroad* (recensito su PSM 41), i Rainbow Studios proseguono sul filone delle corse "estreme". *Splashdown*, infatti, pone il giocatore al comando di un particolare tipo di veicolo chiamato SeaDoo , il quale si differenzia dalle classiche moto d'acqua per la possibilità di pilotarlo stando seduti (o seadooti). Il gioco presenta un sistema di controllo che si pone come ideale via di mezzo fra arcade e simulazione. Nel pilotare i veicoli, infatti, bisogna prestare grande attenzione alla distribuzione del peso del pilota, in modo da affrontare al meglio onde, ostacoli da saltare e altre sciccherie del genere. Il fine ultimo non é certo il realismo e, per rendersene conto, basta pensare alla quasi totale assenza di onde anomale generate dalle SeaDoo avversarie. Gli spostamenti d'acqua sono quasi tutti precalcolati e per buona parte totalmente accessori; al di là dell'impatto sulla giocabilità, il vero problema é costituito dall'effetto posticcio che si manifesta sul sistema grafico. La rappresentazione della superficie acquatica viene infatti parecchio sminuita dalla scarsa verosimiglianza d'insieme. Ma è il sistema grafico in generale a non convincere pienamente, dando l'impressione che gli sforzi compiuti nella rappresentazione dell'acqua abbiano penalizzato eccessivamente gli sfondi (molto altalenanti da un'ambientazione all'altra). Non si può certo parlare di un gioco graficamente brutto, ma siamo ben lontani dagli standard fissati da *GT3*. I pregi di *Splashdown*, comunque, vanno ricercati altrove: nella ricchezza delle modalità di contorno, nell'ottimo sistema di controllo, nella buona intelligenza artificiale degli avversari e nella profondità generale del gioco. I 20 circuiti assicurano grande longevità, anche e soprattutto nell'ottica delle sfide in multiplayer. L'unica scelta di design a lasciare forse un po' perplessi, consiste nell'aver reso un piazzamento nelle prime posizioni necessario per avanzare nella modalità carriera: se questo alza il livello di sfida sulla competizione singola, allo stesso tempo rende la classifica generale una pura formalità, dato che, arrivando sempre primi o secondi, basta una manciata di gare per creare il vuoto sotto di sé. Comunque, la discreta quantità di piloti e chicche segrete da sbloccare aumenta il fattore longevità e ci induce ulteriormente a giudicare *Splashdown* in maniera molto positiva.

▶ Le arene sono il teatro delle sfide contro piloti singoli. Se li sconfiggete si uniranno al vostro team.



▲ I match in doppio prevedono l'utilizzo dello split-screen verticale o orizzontale, a seconda delle preferenze.

▲ Il circuito di Venezia è il più votato alla competizione pura, con solo due trampolini per eseguire salti acrobatici.

▲ Se non chiudete un trick in tempo, rischiate di finire con le chiappe a mollo...

★ La Pagella di PSM ★

Voce	Voto
Grafica	3.5
Sonoro	3
Controllo	4
Innovazione	1.5
Presentazione	3

Longevità: 1° ora, 1° giorno, 1° sett., 2° sett., 1° mese, 2° mese

Riassunto

- ▲ 20 circuiti e numerosi segreti da sbloccare
- ▲ Varie modalità per il multiplayer
- ▲ Giusto equilibrio fra giocabilità e simulazione
- ▼ Livello di sfida calibrato male
- ▼ Qualche imperfezione grafica

VOTO FINALE: 3½
SPETTACOLARE E DIVERTENTE, OTTIMO PER LE SFIDE FRA AMICI

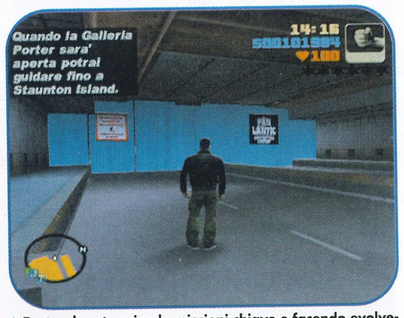
GRAND THEFT AUTO 3

Liberty City è sempre più preda della malavita...

Dopo aver lasciato via libera al figlio illegittimo (e nettamente più buonista) *Driver* per fin troppo tempo, *GTA* è pronto a riprendere il controllo della malavita organizzata nel pianeta Sony. Il gioco che ha dato via alla fiumana di morte e distruzione vista negli ultimi anni su un po' tutte le piattaforme, si è rifatto il look per l'esordio su PlayStation 2. Il sistema grafico è ora interamente tridimensionale e ricorda abbastanza quanto visto nelle avventure "stradali" di Tanner (tanto da indurre chi non conosce i due episodi precedenti a reputarlo un clone di *Driver*), ma la meccanica che regola i movimenti del giocatore è rimasta quella di sempre. Se si esclude l'unica novità di grosso peso introdotta, costituita da un veloce scorrere del tempo che alterna giorno e notte influenzando lo svolgersi delle missioni, lo schema di gioco è infatti rimasto fondamentalmente lo stesso. Nel ruolo di un piccolo criminale esperto nel furto d'auto, bisogna svolgere una serie di compiti affidatici dalle organizzazioni mafiose, nel tentativo di accumulare soldi e scalare l'impero criminale che domina la città. Ci si può spostare a piedi, ingaggiando all'occorrenza risse scatenate o accanendosi sui malcapitati di turno con innumerevoli armi da fuoco, oppure a bordo di un qualunque veicolo rubato per strada. Un ruolo importante è rivestito dalle forze di polizia che, come nei precedenti episodi, se allertate da un comportamento eccessivamente sopra alle righe, si piazzano alle calcagna del giocatore senza dargli un attimo di tregua. A seconda del grado di "ricercatezza" raggiunto, si potrà arrivare a essere inseguiti dall'esercito e scatenare una vera e propria guerriglia urbana! Ma non preoccupatevi, se doveste venire arrestati o, ancora peggio, abbattuti, ve la caverete con poco: una mazzetta alla polizia (o al dottore) e la confisca di tutte le armi.

Abbandonato lo scenario futuristico di *Grand Theft Auto 2*, i programmatori della DMA sono tornati alle origini, dando vita a una Liberty City mai così realistica e credibile. La metropoli fittizia già vista nel capostipite della serie si sviluppa in lungo e in largo, mostrando nette separazioni fra i quartieri, tutti molto ben caratterizzati. Ogni zona è popolata dalla propria organizzazione criminale, più o meno amichevole nei confronti del giocatore a seconda dell'atteggiamento tenuto e delle missioni che si sceglie di intraprendere. La struttura di gioco, infatti, dopo un inizio abbastanza lineare, prevede l'opportunità di accettare o meno missioni proposte da organizzazioni diverse, spesso anche in contrasto fra loro. La libertà di scelta si manifesta anche sotto forma di compiti supplementari che è possibile intraprendere rubando mezzi di proprietà degli enti pubblici (autopattuglie, ambulanze, camion dei pompieri, taxi…) e calandosi nel personaggio. Ci si ritroverà, così, a catturare criminali, spegnere incendi o traghettare passeggeri da un capo all'altro della città nel tentativo di arrotondare lo "stipendio". La presenza di questi diversivi contribuisce ad aumentare ulteriormente la già grande sensazione di libertà che veniva offerta dai precedenti episodi; si tratta, però, di una non linearità solo apparente. Alcuni elementi del gioco, infatti, sono stati modificati in maniera decisamente pesante e i fan potrebbero non gradire molto la cosa. Se, infatti, non può che essere benvenuta la possibilità di salvare la partita al termine di ogni missione (basta tornare al proprio garage), lascia qualche perplessità la scelta di rendere necessario l'adempimento di tutti i compiti. Nei precedenti episodi, una missione fallita poteva compromettere i rapporti con una banda e molto di rado veniva offerta una seconda possibilità; ciononostante la partita proseguiva per la sua strada. In *GTA 3*, se fallite una missione, è sufficiente tornare da chi ve l'ha proposta per vedervela riassegnare; se questo da una parte facilita il compito a chi non è contento se non ha risolto ogni singola quest di un gioco, dall'altra spezza notevolmente la sospensione dell'incredulità che tanto giova all'atmosfera generale del gioco, facendogli perdere in credibilità. Ma si tratta di un difetto tutto sommato marginale, che non incappa nell'errore di rendere il gioco frustrante a causa di missioni particolarmente difficili: se non riuscite a svolgere un compito, potete sempre accettare proposte di altre organizzazioni o dedicarvi a un po' di sana e rilassante distruzione massificata…

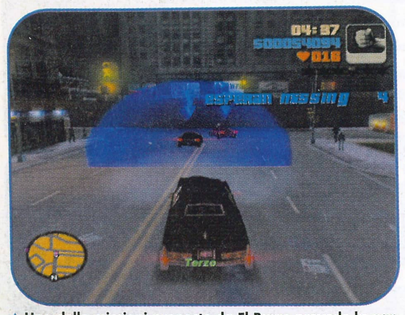
Nel complesso, comunque, *GTA 3* è senza dubbio un gioco riuscito, dotato di una grande longevità e varietà, grazie all'impressionante fantasia iniettata nell'ideazione delle missioni. Un acquisto consigliato, insomma, ma da riservare solo a un pubblico maturo, per i forti temi trattati.



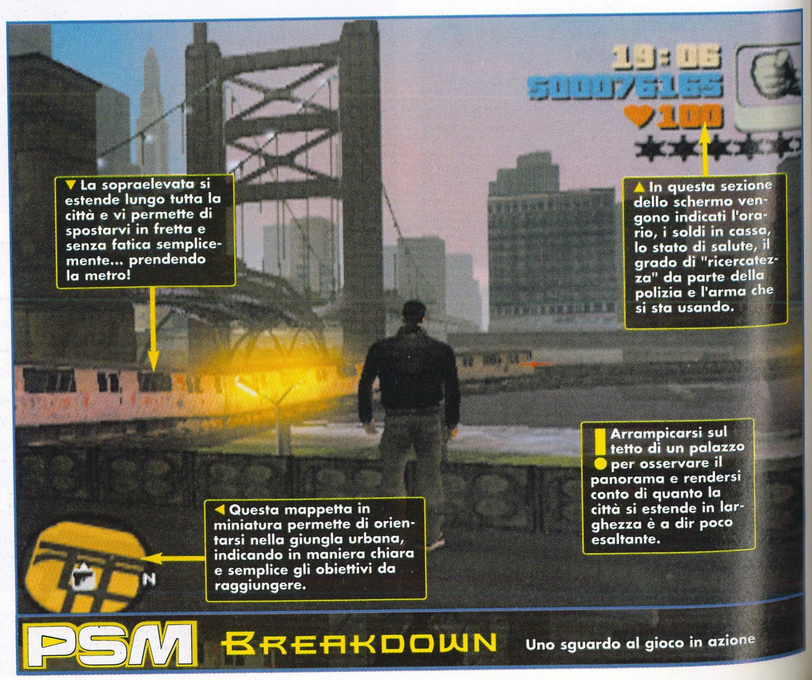
▲ Portando a termine le missioni chiave e facendo evolvere la trama, si sbloccheranno nuove aree di gioco.

▲ I livelli di crudeltà cui è possibile spingersi sono allucinanti. Bambini: alla larga da questo gioco!!!

▲ L'alternarsi di giorno e notte viene enfatizzato da affascinanti giochi di luce.



▲ Una delle missioni proposte da El Burro prevede la partecipazione a una corsa illegale su strada.



LE STRADE DELLA VIOLENZA

Nel non troppo lontano 1998, ben sette anni dopo il mostruoso successo ottenuto con quella piccola perla di lurido cinismo chiamata *Lemmings*, i ragazzi della DMA Design tornarono alla ribalta con il primo *Grand Thef Auto*. Il gioco, violento e selvaggio, ottenne un successo strepitoso, grazie anche all'enorme cassa di risonanza costituita da telegiornali e mezzi d'informazione assortiti. Le tematiche forti trattate, nonostante l'estrema ironia e intelligenza che le caratterizzavano, ci misero, infatti, veramente molto poco a scatenare le solite polemiche inconcludenti. A *GTA* fecero seguito un disco di missioni aggiuntive ambientate nella Londra degli anni '60 e un secondo episodio che, per la prima volta, permise di muoversi in totale libertà, accettando o meno missioni proposte anche da bande rivali. Da allora a oggi, la Rockstar (la casa che si occupa di pubblicare i nuovi titoli DMA) si è specializzata in questi "simulatori di vita criminale" e ha sfornato l'ottimo *Smuggler's Run* e il mediocre *Midnight Club*; oltre al titolo di cui vi parliamo in queste pagine, è atteso a breve tempo proprio *Smuggler's Run 2*, di cui potete trovare un'anteprima a pagina 89.

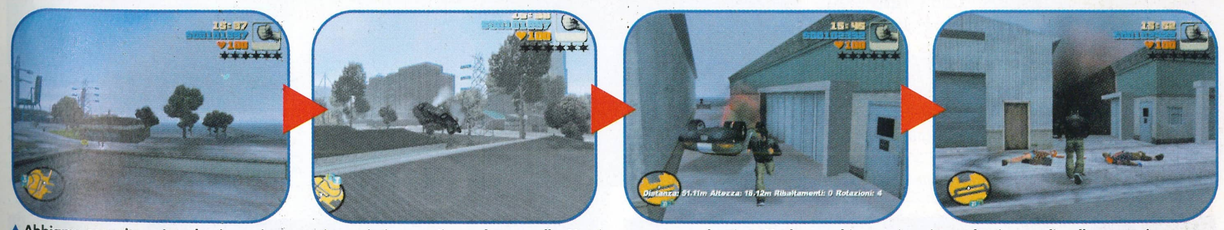
▲ Anche nel primo episodio della serie veniva spillato sangue a litri...

▲ L'ambientazione futuristica di *GTA 2* era poco più che un pretesto per rinnovarne l'aspetto grafico.

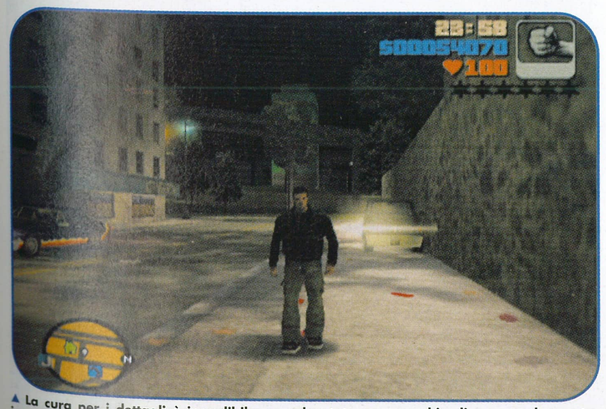
▲ Passato un po' di tempo dalla morte di qualcuno, appaiono i contorni in gesso disegnati dalla scientifica. Un bel tocco di classe!

▲ Una volta calatisi nel ruolo di vigilante, bisogna dare la caccia a pericolosi criminali allo scopo di sterminarli.

▲ Il garage serve per riparare le macchine e salvare la posizione, facendo magari un pisolino nella stanza accanto.



▲ Abbiamo eseguito un'acrobazia e siamo stati premiati con un'inquadratura alla *Matrix* e un congruo bottino. Ma la macchina ne è uscita maluccio; meglio allontanarsi...



▲ La cura per i dettagli è incredibile: se calpestate una macchia di sangue, lascerete impronte dappertutto!

★ La Pagella di PSM ★

GRAFICA	3
SONORO	4.5
CONTROLLO	3.5
INNOVAZIONE	3
PRESENTAZIONE	3
LONGEVITÀ	4

Riassunto

- ▲ Tantissime missioni tutte molto varie
- ▲ Ironia a catinelle
- ▲ Splendida colonna sonora
- ▼ Sistema grafico non eccelso
- ▼ Leggera ripetitività di fondo
- ▼ Più lineare degli episodi precedenti

VOTO FINALE: 4

UN BUON SEGUITO CHE APRE NUOVE STRADE, SENZA TRADIRE I FAN

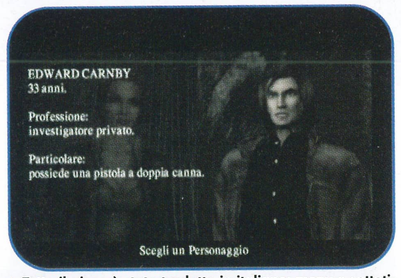
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Un orrore antico e incredibile si cela nei meandri della PS2...

Buio e solitudine. Sono queste le paure ataviche più radicate nell'animo d'ogni uomo. Su queste paure, più che sul terrore generico di qualsivoglia mostro, si basa il successo della più vecchia saga survival horror della storia dei videogiochi. Iniziata nel lontano 1992, quella di *Alone In The Dark* è una serie di titoli (realizzati su varie piattaforme: PC, PlayStation, Dreamcast, Gameboy Color...) liberamente ispirati al ciclo narrativo del "Richiamo Di Chtulhu", scritto da uno degli autori horror più fecondi di tutti i tempi: H.P.Lovecraft. *The New Nightmare* è il quarto episodio della serie ed essendo stato realizzato in Francia (così come i suoi tre predecessori), rappresenta a tutti gli effetti la risposta europea alla saga nipponica dei vari *Resident Evil*. Il confronto con la serie della Capcom appare, del resto, inevitabile viste le nette somiglianze che accomunano i due prodotti: entrambi i giochi sfruttano un sistema grafico a sfondi prerenderizzati su cui si muovono i vari personaggi, realizzati invece in grafica poligonale 3D.

E qui si cela la prima perplessità che questo titolo suscita nelle povere menti dei redattori di PSM, perennemente alla ricerca di qualche spunto polemico: il gioco, in realtà, è già uscito da qualche mese per PSone, è lecito allora aspettarsi qualche ragionevole miglioramento rispetto alla versione originale a 32 bit? Se avete risposto sì siete degni di entrare, a buon diritto, nel team di PSM (l'unico problema è convincere Chibi a farsi assumere da una rivista concorrente), se avete risposto no invece avete ottime possibilità di farvi assumere, in un prossimo futuro, in Infogrames (oppure da una rivista concorrente, al posto di Chibi). *The New Nightmare* per PS2, infatti, è assolutamente identico alla versione minore per PSone, con l'unica differenza costituita da un maggior livello di risoluzione, reso possibile dalle potenzialità grafiche dell'Emotion Engine. Tutto qui. Ora, per quanto possa sembrare sciocco farlo, non è poi così banale osservare che, nel passaggio alla PS2, il nuovo episodio di *Resident Evil* (*Code: Veronica X*, recensito sul numero 43 di PSM) ha abbandonato il vecchio sistema grafico a fondali fissi, abbracciando di buon grado un sistema grafico poligonale completo (alla *Metal Gear*, per intenderci). Perché *Alone In The Dark* non ha seguito lo stesso iter? Il fatto è che, così com'è, il gioco pur avendo un'ottima struttura narrativa, caratterizzata da una trama più matura e profonda (almeno rispetto ai titoli Capcom) viene fortemente penalizzato dal sistema grafico, che interrompe continuamente le azioni del personaggio ogni volta che quest'ultimo attraversa il confine invisibile che separa un fondale fisso da uno degli sfondi adiacenti. Molto spesso, oltretutto, la telecamera virtuale è posta in una posizione diametralmente opposta rispetto a quella che inquadrava la scena nel fondale precedente, con l'effetto di modificare l'orientamento del personaggio che, qualche volta, perde letteralmente la bussola e finisce per ritornare involontariamente sui propri passi. Se quest'effetto era già fastidioso su PSone (ma comunque sopportato, viste le esigue potenzialità grafiche offerte dalla vecchia scatola grigia), adesso diventa quasi intollerabile su PS2.

Il gioco è stato integralmente tradotto in italiano. La qualità della traduzione è molto buona eppure, anche da questo punto di vista, il titolo rivela una certa superficialità nella cura di particolari che, su un gioco per PS2, non possono più essere considerati marginali. Il doppiaggio non è stato sincronizzato con i movimenti labiali dei personaggi, e l'effetto d'insieme è molto sgradevole (se qualcuno ha avuto occasione di vedere qualche vecchio film di Bruce Lee, sa' a cosa ci riferiamo). Tutto questo mentre dall'altra parte del globo Hideo Kojima si batte per imporre il sonoro in lingua originale anche nelle edizioni destinate agli altri paesi di *MGS2*, proprio per un problema di sincronia dei dialoghi. Bah...



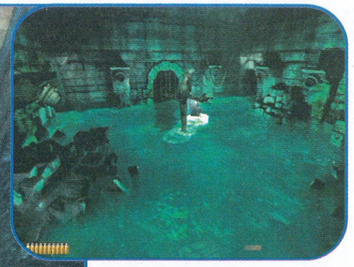
▲ **Tutto il gioco è stato tradotto in italiano: menu e sottotitoli. Anche i dialoghi parlati sono stati doppiati nella nostra lingua, anche se in modo un po' approssimativo...**

▲ **Dal punto di vista grafico, uno degli aspetti meglio riusciti del gioco è senz'altro l'effetto speciale della torcia elettrica che illumina i fondali prerenderizzati. Non si tratta solo di una chicca grafica perché la torcia ha un ruolo importante nel gioco...**

◄▲ **Atmosfere da incubo e paesaggi inquietanti riflettono la genuina vocazione horror/gotica di *The New Nightmare*. Ma erano proprio così necessari questi sfondi prerenderizzati?...**

▲ **Gli sviluppatori si sono dati un gran da fare per cercare di indurre un genuino senso di ansia nei giocatori. Per questo tuoni, fulmini e grida umane in lontananza sono all'ordine del giorno...**

▲ **Tipico dei giochi a fondali prerenderizzati è la sensazione di disorientamento che si prova quando, passando da una scena all'altra, il giocatore si trova rivolto verso una direzione diversa. Bah...**

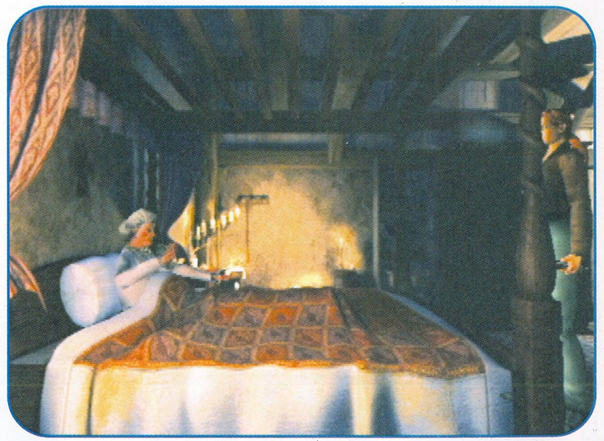


◄▲ **Oltre ai mostri transdimensionali presi a prestito dal bestiario di Lovecraft, Shadow Island è letteralmente brulicante di creature di tutti i tipi: cani randagi inferociti, mostri acquatici che si celano nei condotti fognari della casa e altre amenità che terranno compagnia ai visitatori dell'isola. Altro che Grande Fratello!**

IL DINAMICO DUO

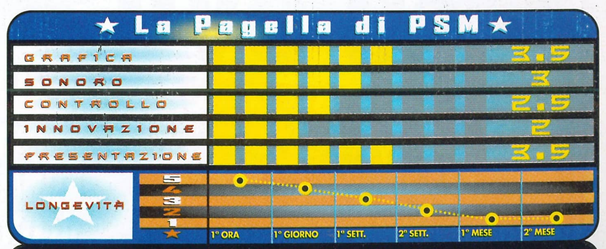
Nel pieno rispetto della tradizione dei "Survival Horror Games" (alla *Resident Evil*, per intenderci), *Alone In The Dark* offre al giocatore la possibilità di scegliere tra due diversi personaggi: "l'indagatore dell'incubo" Edward Carnby, una specie di Dylan Dog ante-litteram, e la bella antropologa Aline Cedrac (in questo caso il titolo cambia in *Aline in the dark*). A differenza di *Resident Evil*, però, in cui la differenziazione della trama è in realtà limitata a poche fasi di gioco, nel titolo della Darkworks i due personaggi seguono due trame radicalmente differenti, che li porteranno a incontrarsi soltanto per un periodo brevissimo. Questo dona grande longevità al gioco, offrendo sostanzialmente due diverse avventure ai giocatori...

▼ **La scelta del personaggio rifletterà anche il tipo di avventura che sarete chiamati ad affrontare: basata sulla pura azione nel caso di Carnby, più incentrata sull'investigazione e sulla risoluzione di enigmi, nel caso di Aline.**



▲ **La casa maledetta che fa da teatro alle vicende non è disabitata: oltre alle inquietanti presenze che la popolano, ci sono anche personaggi apparentemente "normali"...**

★ La Pagella di PSM ★



Riassunto

- ▲ UNA TRAMA "MATURA" E PROFONDA
- ▲ DUE TRAME (DUE AVVENTURE) COMPLETAMENTE DIVERSE
- ▼ IL SISTEMA GRAFICO A FONDALI PRERENDERIZZATI RENDE IL GIOCO TROPPO FRAMMENTARIO
- ▼ IL DOPPIAGGIO IN ITALIANO È STATO FATTO CON GRANDE SUPERFICIALITÀ

VOTO FINALE: 3

UNA PASSABILE CONVERSIONE DELL'OMONIMO TITOLO PER PSONE...

CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

RIVISTA + 2 CD A SOLE L. 9.900!

È una pubblicazione future media italy
Media with passion

I picchiaduro per PS2 sono ancora pochi e non tutti di ottima qualità, ma presto le cose cambieranno con l'avvento di...

VIRTUA FIGHTER 4 VS. TEKKEN 4

Virtua Fighter 4, Tekken 4. Nessun altro gioco ha influenzato la scena dei picchiaduro 3D come hanno fatto loro e solo la serie di *Street Fighter* può vantare un altrettanto vasto numero di fan. Sfortunatamente, proprio come *Street Fighter*, sia la serie di *VF* che quella di *Tekken* non sono state in grado di introdurre novità di rilievo nel corso degli ultimi anni. I vari episodi di queste saghe si sono susseguiti senza presentare particolari innovazioni, a parte l'introduzione di nuovi personaggi e scenari. Per fortuna, con l'arrivo di questi due nuovi seguiti, il genere sta per respirare una boccata di aria fresca. Entrambe le serie hanno introdotto sostanziali cambiamenti con lo scopo di rinnovare il vecchio interesse che li circondava ai tempi della nascita. In questo speciale, analizzeremo i cambiamenti e valuteremo le differenze che intercorrono tra i due titoli. Ready? FIGHT!

Le immagini in queste pagine sono tratte dalle versioni da sala giochi, ma quelle per PS2 dovrebbero essere identiche, se non migliori.

VIRTUA FIGHTER 4

▲ Vanessa non è il classico personaggio di un *Virtua Fighter*...

▲ La forza di certi attacchi è stata ridotta.

▲ Fa piacere sapere che quasi tutti i personaggi siano stati riproposti.

▲ Tutti i personaggi, compreso Akira, sono ora meglio bilanciati.

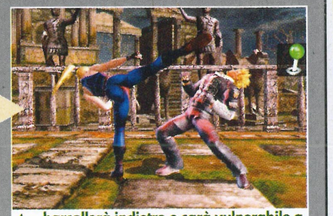
▲▼ Per rendere il gioco più realistico, è stato speso tempo per far sì che le reazioni a un colpo subito siano corrette.

La meccanica di gioco è stata affinata in questo ultimo episodio di *Virtua Fighter*, ma la profondità tipica della serie è rimasta inalterata. Ancora più che in precedenza, i personaggi sono stati ottimamente bilanciati, garantendo ai giocatori una libertà di azione maggiore. Inoltre, il gioco è più facile da padroneggiare anche per i principianti.

BARCOLLO MA NON MOLLO

Quando venite colpiti da un attacco potente ma non cadete al suolo, il vostro personaggio barcollerà un po'. Per riprendevi il più in fretta possibile dovrete scuotere furiosamente il joystick, concedendo così all'avversario meno tempo per portare a segno un facile attacco.

▲ Quando un personaggio viene colpito da un colpo medio o alto e non cade...


▲ ...barcollerà indietro e sarà vulnerabile a un altro attacco. Agitate il joystick!

FONDALI

Spingendo ai limiti le capacità dell'hardware da sala giochi di Sega chiamato Naomi 2, *Virtua Fighter 4* riesce a generare alcuni fra gli scenari più dettagliati mai visti in un picchiaduro. Rimanendo fedele alla serie, in *VF4* saranno presenti le delimitazioni del ring, anche se questa volta non saranno assolutamente banali. La maggior parte degli scenari prevede muri, cancelli e altri oggetti disposti in modo da mantenere la lotta entro i confini delle arene quadrate. Inoltre, a seconda dell'ambientazione, alcuni di questi ostacoli potranno anche essere distrutti e oltrepassati, garantendo l'accesso a nuove aree dove proseguire il combattimento. Va anche segnalato ciò che può essere visto come un passo indietro rispetto all'episodio precedente, ossia la totale assenza di pendenze nei livelli, i quali saranno interamente pianeggianti.

GIOCABILITÀ

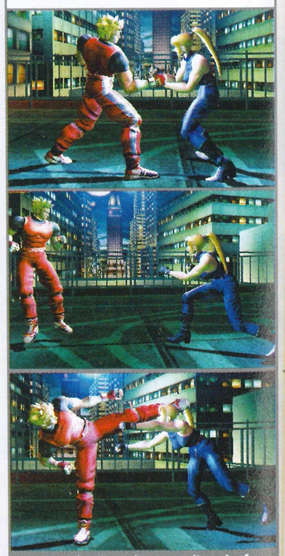
Se dovessimo descrivere *VF4* in una parola sola, sceglieremmo il termine "banale". Ciò non significa comunque che il titolo sia privo di profondità. Anzi, sotto certi aspetti si tratta del picchiaduro più profondo mai realizzato finora. Comunque, questa profondità di gioco è implementata in maniera intelligente, in modo da permettere anche ai principianti di apprendere gli elementi di lotta base rapidamente. Innanzitutto, i comandi atti all'esecuzione delle mosse speciali sono stati enormemente semplificati e richiedono molta meno abilità manuale che in precedenza. Ora, infatti, è possibile scatenare attacchi complessi e spettacolari con molta meno fatica. In secondo luogo, le mosse, in generale, sono state meglio bilanciate, in modo da garantire una maggiore utilità a tutte le varie mosse. Tutti i personaggi possono ora colpire a tutti i livelli di altezza (basso, medio e alto) e passare da uno all'altro in modo relativamente semplice. Le schivate sono state ritoccate e rese più efficaci, ma non sembra si tratti di un aspetto molto importante, a differenza di quanto accade in *Tekken 4*. Nella maggior parte dei casi, infatti, vi troverete a combattere sempre su un singolo piano di profondità.

PERSONAGGI

Anche se il mitico lottatore di sumo Taka-arashi non è stato inserito in questo seguito, fanno la loro comparsa nel cast di *VF* due nuovi e stravaganti personaggi: Lei-Fei e Vanessa Lewis. Lei-Fei è un monaco cinese specializzato nella tecnica del Kobayashi Fist. È piuttosto veloce e può combinare fra loro un vasto numero di attacchi, dando vita a sequenze di colpi difficili da fermare o evitare. Nonostante sia brasiliana, Vanessa non fa uso della Capoeira come sarebbe lecito aspettarsi. Si tratta invece di un'esperta di Muay-Thai che lavora a tempo pieno come guardia di sicurezza. È un personaggio ben bilanciato, ma tende a fare un po' troppo affidamento sulle mosse con i calci.
Entrambi i personaggi sono belli da usare e rappresentano certamente delle benvenute novità nell'universo di *VF*. Solo il tempo, comunque, deciderà se diventeranno famosi e amati dal pubblico. Parlando invece dei lottatori conosciuti, Dural fa il suo ritorno ancora come boss finale, ma a questo punto della lavorazione non si sa ancora se potrà essere utilizzato o meno.

UNO SCATTO CHE FA LA DIFFERENZA...

Mentre il passo laterale non sembra molto efficace in *VF4*, lo scatto è un elemento molto importante e può essere usato in maniera assai produttiva dai giocatori più abili. I due tipi di scatto più importanti sono quello da accovacciati e lo scatto indietro-avanti. Quest'ultimo è mostrato qui sotto:


▲ Dato che è molto semplice da fare, lo scatto indietro seguito dallo scatto avanti unito all'attacco rappresenta una tattica efficace e imprevedibile.

CONTRO TEKKEN 4

Anche se *Tekken 4* non è cambiato radicalmente rispetto a *Tag Tournament*, ha introdotto nuovi elementi. Ora che le arene di combattimento sono circoscritte, dovrete preoccuparvi di dove si trova il vostro personaggio in ogni momento; inoltre, la mossa di cambio della posizione e il passo laterale semplificato innalzano il fattore strategia.

USARE LO SCENARIO

Grazie alle novità introdotte nelle ambientazioni di *Tekken 4*, esse possono a diritto essere considerate le vere protagoniste di questo gioco. Dalle aree circoscritte ai dislivelli, c'è molta più profondità che negli episodi precedenti.

▲ Un danno extra viene inflitto se riuscite a far sbattere l'avversario.

▲ Ci sono scenari con diversi livelli di altezza che influiscono sugli attacchi.

▲ Gli oggetti possono essere usati per bloccare gli attacchi dell'avversario.

LA POTENZA DEL SYSTEM 246 DI NAMCO

Basato sull'hardware PS2, la scheda da sala giochi System 246 è in grado di generare una grafica incredibile. *Tekken 4* è solo il secondo gioco a essere sviluppato su di essa (*Ridge Racer V* è stato il primo), pertanto possiamo solo immaginare come saranno i titoli futuri. *Tekken Tag* ha finalmente un degno avversario.

▲ Dalla nebbia all'acqua, la scheda System 246 è in grado di generare una grafica da urlo. I possessori di PS2 rimarranno a bocca aperta.

FONDALI

Anche se si tratta solo del secondo gioco che gira sulla potente architettura da sala giochi di casa Namco denominata System 246, *Tekken 4* dimostra già l'enorme potenzialità di cui dispone l'hardware da sala giochi totalmente compatibile con la PS2. Grazie a esso, gli sviluppatori sono finalmente riusciti a portare la serie in un ambiente totalmente 3D e a includere degli spettacolari scenari che circondassero i combattenti. Non vi troverete più a lottare in quella banale e infinita pianura, ma piuttosto in aree ben delimitate che presentano muri, alberi, acqua e altri ostacoli. Non c'è la possibilità di cadere fuori dal ring come in *VF4*, pertanto la strategia consiste nel tenere l'avversario il più a lungo possibile contro un muro, in modo da infliggergli il maggior numero di danni. Inoltre, a differenza di *VF4*, molte delle arene di combattimento presentano dislivelli di vario tipo.

GIOCABILITÀ

Nella maggior parte dei casi, la giocabilità di *Tekken 4* ricorda molto da vicino quella degli episodi precedenti. Comunque, dato che i movimenti 3D giocano un ruolo maggiore in questo seguito, la profondità del gioco è aumentata notevolmente. A differenza di *VF4*, dove il passo laterale è più una finezza che una necessità, qui dovete davvero usare movimenti a 360 gradi per riuscire a padroneggiare adeguatamente questo gioco. Una nuova ed efficace strategia consiste anche nell'usare gli ostacoli, come gli alberi, per bloccare gli attacchi del vostro avversario.
Dato che ritrovarsi spalle al muro non rappresenta mai la giusta tattica per combattere qualcuno, gli sviluppatori hanno ben pensato di inserire una mossa speciale denominata "cambio di posizione". Eseguita come una presa (PB+CB), questa mossa permette di afferrare l'avversario e di spingerlo nella direzione che si vuole. Questa mossa può davvero fare la differenza negli incontri.

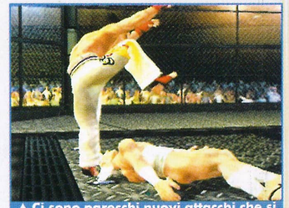
PERSONAGGI

Al momento della stampa di questo articolo, erano disponibili solo tre nuovi personaggi: Steve Fox, Christie Monteiro e Craig Marduk. Però, come nei precedenti *Tekken* da sala giochi, poco alla volta vengono sbloccati nuovi personaggi segreti.
Steve Fox è un personaggio molto innovativo nel panorama di *Tekken*, dato che ha uno stile di lotta totalmente diverso da quello degli altri lottatori. La sua specialità è la boxe, pertanto non possiede alcun attacco con i piedi. Per bilanciare questo fattore, ha la possibilità di oscillare e chinarsi, evitando gli attacchi. Ciò viene eseguito tenendo premuto uno dei due tasti dei calci insieme a una direzione del joystick. Paurosamente simile a Eddy Gordo, Christie Monteiro usa, come lui, l'arte della Capoeira per soverchiare gli avversari. È leggermente più veloce di Eddy e dispone anche di una più ampia varietà di attacchi. Inoltre, è molto più carina da vedere... L'ultimo dei nuovi arrivati è Craig Marduk. Si tratta in sostanza di forza bruta allo stato puro e da questo punto di vista rivaleggia con King. Ricorda in qualche modo Jeffrey di *VF*, ma Craig è molto più lento.

▲ Ci sono molte vecchie prese, e ne sono state aggiunte altre spettacolari.

▲ Si possono perfino vedere i muscoli stirarsi prima di un colpo.

▲ Craig Marduk è forte, ma si tratta del personaggio più lento del gioco.


▲ Ci sono parecchi nuovi attacchi che si possono eseguire a chi è steso...

▲▼ I movimenti laterali sono così facili da eseguire che vi ritroverete a farli tutte le volte che vorrete difendervi.

▲ Dalla ginocchiata di Sarah iniziano più combo.

▲ Ora molti personaggi dispongono di contromosse che possono deviare gli attacchi standard.

▲ I costumi di *VF4* sono belli, ma non sono un grosso cambiamento.

▲ Molti personaggi di *Tekken* sono molto cambiati a livello estetico.

▲ Grazie all'hardware Naomi 2, gli effetti di luce sono incredibili!

▲ *Tekken* presenta ancora l'esplosione quando un colpo va a segno.

▲ Il livello di dettaglio dei fondali di *VF4* è impressionante. Sono semplicemente incredibili da vedere.

▲ I fondali di *Tekken 4* non saranno dettagliati come quelli di *VF4*, però presentano più oggetti interattivi.

CONFRONTO DIRETTO

VIRTUA FIGHTER 4 VS TEKKEN 4

FONDALI

VF4: Ha abbandonato gli scenari su più livelli di altezza, in favore di paesaggi semplici e dettagliati. Le arene risultano piuttosto piatte.

T4: Oltre alle barriere, sono presenti paesaggi fantastici che contengono elementi interattivi quali acqua.

VANTAGGIO: T4

GIOCABILITÀ

VF4: Più contromosse e meno mosse inutili, *VF4* presenta un ottimo bilanciamento e una grande semplicità dei comandi. Muoversi nello scenario 3D è cosa semplice, ma ciò non sembra rivestire un ruolo di primaria importanza.

VANTAGGIO: VF4 (ma di poco)

T4: L'aggiunta della mossa "position-change" alza il fattore strategico, però i combattimenti sembrano un po' troppo simili a quelli degli episodi precedenti. Per fortuna, gli scenari interattivi rendono gli spostamenti nelle tre dimensioni un elemento utile e importante nella strategia di gioco.

GRAFICA

VF4: La Naomi 2, il nuovo hardware da sala giochi di Sega, ha un'abilità incredibile di creare sorgenti di luce in tempo reale. Inoltre, gestisce le texture meglio della System 246 alla base di *Tekken 4*.

VANTAGGIO: VF4

VINCITORE: VF4

T4: Anche se superiore a *Tag Tournament*, *T4* non raggiunge gli ottimi livelli di *VF4*. La scheda System 246 non può reggere il paragone in termini di effetti di luce e risoluzione delle texture. A confronto i fondali e i personaggi non sembrano altrettanto ben fatti.

E IL VINCITORE È... VF4 O TEKKEN 4?

Dato che in redazione siamo dei grandi fan dei picchiaduro in generale, è spesso difficile eleggere il migliore in assoluto.

Ciò è ancora più difficile quando si tratta di dover scegliere fra due titoli splendidi quali *Tekken 4* e *Virtua Fighter 4*. Entrambi i giochi hanno fatto grandi passi in avanti in termini di innovazione e grafica, e possiedono i loro pregi e difetti. Comunque, dato che lo scopo di questo articolo è quello di far conoscere a voi lettori quale dei due è da considerarsi il migliore, riteniamo di dover decidere quale, dal punto di vista dell'esperienza di lotta vera e propria sia il più gratificante.

In termini di giocabilità in generale, bisogna ammettere che *VF4* ha fatto leggermente più progressi rispetto a *Tekken 4*. La semplificazione dei comandi e il migliorato bilanciamento fra i personaggi garantiscono un tipo di gioco adatto a tutti, anche ai principianti. L'aggiunta di numerose contromosse dimostra inoltre che il gioco non è più focalizzato unicamente sull'attacco. Infine, molte mosse superflue sono state eliminate, in modo da rendere il repertorio di attacchi di ogni personaggio essenziale ed efficace. Invece, nonostante l'aggiunta della mossa del "cambio-posizione" e il miglioramento degli spostamenti laterali, la dinamica di gioco di *Tekken 4* è rimasta pressoché invariata rispetto a quella di *Tag Tournament* (a eccezione dell'opzione di tag).

Dove invece *Tekken 4* surclassa *Virtua Fighter 4* è sul piano dell'interazione con gli scenari. *VF4* ha mantenuto le cose su un livello semplicistico, introducendo unicamente muri e altre barriere simili, mentre in *Tekken 4* vi troverete a combattere in mezzo alla gente, fra gli alberi e persino in acqua. I fondali rivestono un ruolo molto più importante in *Tekken 4* e alcuni giocatori apprezzeranno moltissimo questo fattore.

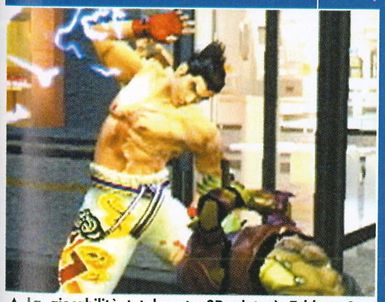
Da un punto di vista meramente estetico, *VF4* ne esce decisamente vincitore. *Tekken 4* è molto bello da vedere, ma i dettagli in *VF4* sono molti di più. Anche i personaggi paiono muoversi in maniera decisamente più fluida.

Quindi, per ora, *VF4* è da preferirsi leggermente a *Tekken 4*. Ciò non significa che quest'ultimo episodio di *Tekken* non sia un gran gioco, ma sembra che *VF4* abbia apportato maggiori innovazioni al genere dei picchiaduro in termini di grafica e giocabilità in generale.

"INTERVISTA – Yu Suzuki (VF4) & Hajime Nakatani (Tekken 4)"

TEKKEN 4

PSM: Cosa differenzia *Tekken 4* da *Tekken 3* e *Tekken Tag Tournament*?
HAJIME NAKATANI: Una delle maggiori novità di questo seguito è che finalmente introduce degli elementi 3D negli scenari. A causa delle restrizioni imposte dagli hardware precedenti, ci eravamo focalizzati unicamente su un elemento fondamentale: la lotta fra due individui, "uomo contro uomo". Quando *Tekken* venne introdotto per la prima volta nelle sale giochi, sfruttammo al massimo l'hardware System 11 e System 12, basati sulla tecnologia PlayStation. Però, con i progressi compiuti dall'hardware negli ultimi tempi, anche le nostre idee sono diventate via via più ambiziose. Il System 246, basato sulla PS2, permette di dare vita a battaglie che avvengono in scenari realmente 3D e sono stati sviluppati dei nuovi sistemi di controllo atti a gestire al meglio lo spazio tridimensionale. Ad ogni modo, siamo stati molto attenti a non perdere di vista il concetto di "uomo contro uomo".


▲ La giocabilità totalmente 3D aiuterà *Tekken 4* a soverchiare la maggior parte dei suoi concorrenti picchiaduro.

PSM: Se potessi riassumere *Tekken 4* in una sola frase, cosa diresti?
HN: La più nuova ed evoluta versione di *Tekken*.

PSM: Hai intenzione di inserire elementi inediti nella versione PS2? Se sì, ci puoi fare alcuni esempi?
HN: Non abbiamo ancora pensato molto a una versione casalinga di *T4*. In ogni caso, i contenuti del gioco andrebbero riconsiderati: paragonata alla versione da sala, quella casalinga sarà nella maggior parte dei casi giocata da persone singole, non da gruppi di amici.

PSM: C'è qualche possibilità di vedere implementati nella versione casalinga di *Tekken 4* alcuni elementi di gioco online?
HN: Dobbiamo ancora pensare a questo nei dettagli.

PSM: In Giappone, si fa un gran parlare di uno scontro diretto fra *Tekken 4* e *Virtua Fighter 4*. Pensi che ci sia molta competizione fra il tuo team di sviluppo e quello responsabile di *Virtua Fighter 4*? E cosa pensi della serie di *Virtua Fighter*? Hai imparato qualcosa da quella serie?
HN: Non ho nessun tipo di rivalità con il team di sviluppo di *Virtua Fighter 4*. Ci sono molti membri del nostro team di sviluppo a cui piace *Virtua Fighter 4*. Ho imparato che la precisione dei comandi per quanto riguarda il tempo di reazione dei tasti e il fatto di inserire un look più umano per le espressioni facciali dei personaggi sono entrambi aspetti molto importanti in un gioco che vuole essere di una certa qualità.

PSM: C'è qualche ultimo pensiero che vuoi condividere con i nostri lettori a proposito di *Tekken 4*?
HN: *Tekken 4* possiede molti nuovi e spettacolari elementi, quindi spero che non vediate l'ora di poterci giocare!

PSM: Avete inserito in questo gioco l'interazione con gli scenari, come muri e barriere. Inserirete anche degli oggetti che si possono distruggere o dei terreni sconnessi?
HN: Ci saranno sicuramente sia oggetti distruttibili che vari dislivelli. A meno che non ci siano particolari problemi, inseriremo anche questi elementi nel gioco.

PSM: *Tekken 4* sarà facilmente giocabile anche da parte dei principianti, oltre che dai giocatori esperti?
HN: Anche se *Tekken* è un gioco facile per i giocatori occasionali, le situazioni possono essere varie. In sala giochi, la differenza fra un giocatore esperto e un principiante è molto evidente. Abbiamo sviluppato un nuovo sistema di controllo tramite il quale gli oggetti collocati sul campo di battaglia e sul terreno possono essere utilizzati sia a scopo offensivo, che difensivo. Spero che questo porterà nuovi giocatori ad avvicinarsi a *Tekken*.

VIRTUA FIGHTER 4

▲ Con i suoi nuovi personaggi e la giocabilità migliorata, pare che *VF4* sarà il vincitore del confronto.

PSM: Cosa differenzia così tanto *Virtua Fighter 4* da *VF3*?
YU SUZUKI: In *VF4* sono stati introdotti quattro tipi di nuovi sistemi di gioco:

Power-Stored Offense: Quando usate delle tecniche specifiche, se tenete i tasti premuti, potete usare il "Power-Stored Offense". Questo elemento non solo aumenta la potenza dei colpi, ma può anche essere usato per rompere la difesa dell'avversario e farlo barcollare. I giocatori possono così attaccare anche gli avversari dotati di un'ottima difesa.

Evading Offense: Proprio come con il tasto di fuga di *VF3*, i giocatori possono evitare gli attacchi dell'avversario muovendo velocemente la leva avanti e indietro, cosa che farà scivolare il personaggio a lato del nemico. Quando usate questa mossa, se premete P+C+G, potete usare il sistema "Evading Offense".

Wall Combos: Se spingete un avversario davanti a un muro e lo colpite con un attacco, lo potete far barcollare. Inoltre, se riuscite a colpirlo con un attacco particolarmente potente, lo potete spingere fuori dal ring. È cosa saggia usare questa tecnica vicino ai muri.

Defensive Style: Se venite attaccati dall'avversario e cadete al suolo, potete premere P+C+G prima di cadere, in modo da assumere un "Defensive Style", che vi aiuta a evitare ulteriori attacchi, come quelli portati al suolo.

PSM: Ci puoi parlare un po' di più del nuovo tipo di interazione con gli scenari che è stato implementato in *Virtua Fighter 4*?
YS: Ci sono due tipi di muri: i muri che compongono il ring e i "muri comuni". Nel caso dei primi, i giocatori possono far terminare l'incontro con un ring-out semplicemente spingendo l'avversario al di là di essi. I "muri comuni", invece, sono utili per gli attacchi. I muri sono stati inseriti per mantenere l'avversario vicino e dare vita a incontri a corto raggio.

PSM: Ci puoi riassumere *Virtua Fighter 4* in una frase?
YS: Posso dire che si tratta del più interessante episodio della serie di *Virtua Fighter*. Mentre *VF2* aumentò il fattore divertimento e *VF3* venne sviluppato soprattutto per i fan, *VF4* è un gioco che può essere apprezzato anche dai giocatori occasionali. La gente dice che nella serie di *VF* è presente una grande varietà di tecniche di lotta: in *VF4* ce ne sono più di 3000 diverse.

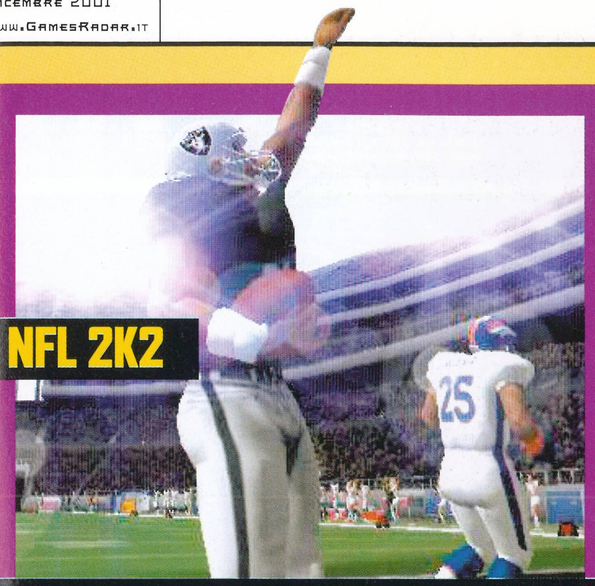
PSM: In Giappone, si fa un gran parlare di uno scontro diretto fra *Tekken 4* e *Virtua Fighter 4*. Pensi che ci sia molta competizione fra il tuo team e quello responsabile di *Tekken 4*?
YS: Non ho idee competitive nei confronti di *Tekken 4*. La serie di *Tekken* ha parecchi fan e si tratta di un gioco che suscita molti consensi. Penso si tratti di un gioco meraviglioso. Ovviamente, anche *VF* ha molti fan. Ognuno dei due giochi possiede i suoi punti di forza e penso che la possibilità, da parte del pubblico, di poter avere una buona varietà di scelte nell'ambito dei picchiaduro, sia una cosa positiva. Sotto questo punto di vista, si può dire che i due giochi sono colleghi.

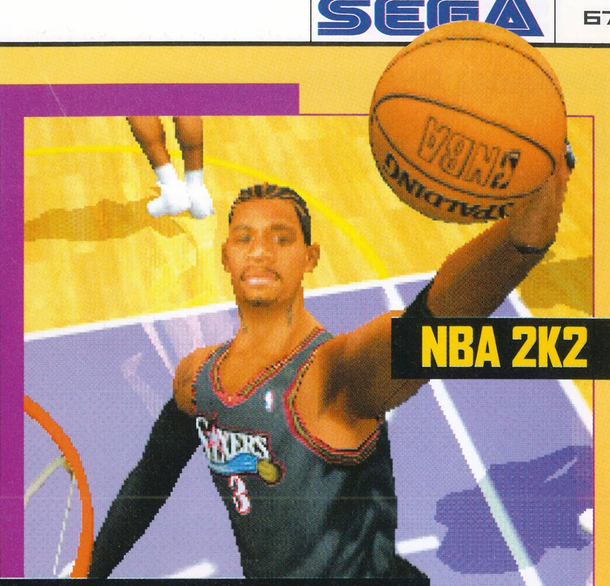
PSM: C'è qualche ultimo pensiero che vuoi condividere con i nostri lettori a proposito di *Virtua Fighter 4*?
YS: *VF4* è il gioco più gratificante che abbia mai sviluppato. Ho un ottimo team e il processo di sviluppo è stato svolto con passione, al fine di produrre il miglior picchiaduro. In definitiva, giocateci e godetevelo.

T3 LA RIVISTA PER GLI APPASSIONATI DELLE TECNOLOGIE E DELLE NOVITÀ DEL FUTURO!

È una pubblicazione future media italy
Media with passion

IN EDICOLA L'APPUNTAMENTO CON IL FUTURO





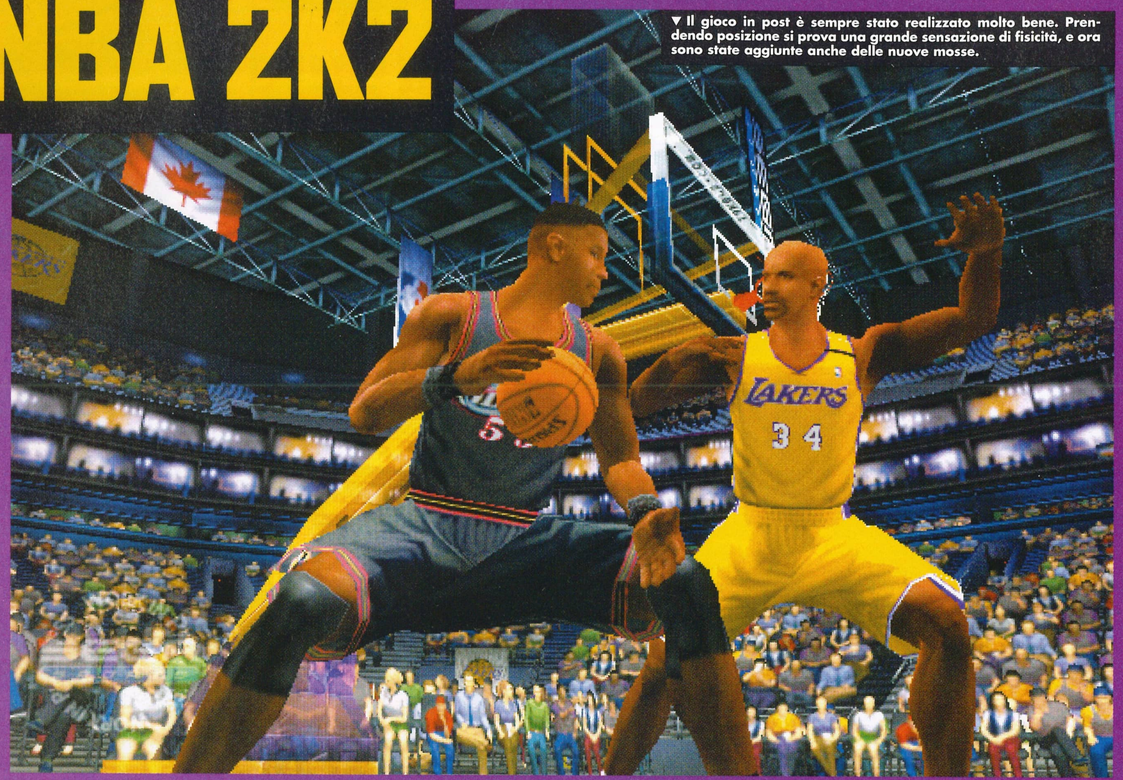
SEGA CALA GLI ASSI

EA sei avvertita: i giochi sportivi Sega per PS2 sono pronti per la massima serie!

I titoli sportivi Sega erano senza dubbio i migliori su Dreamcast, ma non dovevano confrontarsi con la squadra di EA. Ma ora, grazie alla nuova strategia di Sega basata su più piattaforme, i campioni di queste due leghe possono finalmente incontrarsi. E per nostra fortuna l'incontro si svolgerà sulla nostra amata PlayStation 2...

Mentre stiamo scrivendo queste righe, i migliori programmatori di Visual Concept (la squadra sportiva di Sega) stanno lavorando duramente per concludere i loro primi due titoli per PlayStation 2, *NFL 2K2* e *NBA 2K2* (che dovrebbero uscire nei negozi rispettivamente in novembre e in dicembre). La gente alla VC non ha avuto molto tempo per fare pratica con la nuova piattaforma (il lavoro per *NBA* è partito solo a maggio), ma si sono ambientati con sorprendente velocità. I primi problemi sono stati risolti, ed ora la squadra è più che entusiasta della potenza extra che hanno a disposizione sulla PlayStation 2. In effetti, Greg Thomas, vice presidente di VC, sostiene che i titoli per PlayStation 2 siano l'obbiettivo principale dell'azienda per quest'anno, e come questi beneficeranno di una grafica migliore e di alcune caratteristiche esclusive. Da quello che abbiamo potuto vedere giocando sia ad *NBA* che a *NFL*, non possiamo che sottoscrivere quest'ultima affermazione: questi ragazzi stanno facendo un lavoro da serie A. Noi di PSM, nel privato delle nostre abitazioni dove nessuno poteva vederci, avevamo già giocato con i titoli sportivi Sega per Dreamcast, e sapevamo quanto fossero belli, e così, al momento di sederci davanti a una PlayStation 2 nel quartier generale di Visual Concept, avevamo un'idea di cosa aspettarci. Ma le versioni per la nuova console si sono rivelate al di sopra di ogni aspettativa, e dopo un paio di ore passate giocando a *NBA* e *NFL* non volevamo più separarcene. Nelle prossime pagine troverete un sacco di schermate di *NBA 2K2* e *NFL 2K2*, ma ricordatevi che alcuni aspetti della grafica devono ancora essere migliorati. Alla Visual Concept stanno rinunciando anche al sonno per fare tutto il necessario per assicurarsi che i loro primi titoli per PlayStation 2 siano sui livelli di qualità per i quali sono rinomati. Vi sapremo dire di più su questi due giochi nei prossimi numeri, ma per ora accontentatevi di gustare queste cinque pagine.

NBA 2K2



▼ Il gioco in post è sempre stato realizzato molto bene. Prendendo posizione si prova una grande sensazione di fisicità, e ora sono state aggiunte anche delle nuove mosse.

A nostro parere, nessuno ha mai realizzato giochi dedicati al basket migliori di quelli di Visual Concept, ma per quanto fantastici potessero essere i titoli per Dreamcast, il passaggio sulla PlayStation 2 non può che migliorare le cose. Prima di tutto verranno incluse tutte le caratteristiche dell'*NBA 2K1* per Dreamcast dello scorso anno, niente male se pensate che la versione per PlayStation 2 avrà alle spalle solo sei mesi di sviluppo al momento dell'uscita nei negozi. VC ha poi incluso anche tutte le novità previste per la versione Dreamcast di quest'anno, più una lunga lista di novità pensate in esclusiva per la PlayStation 2. Eccovele tutte!

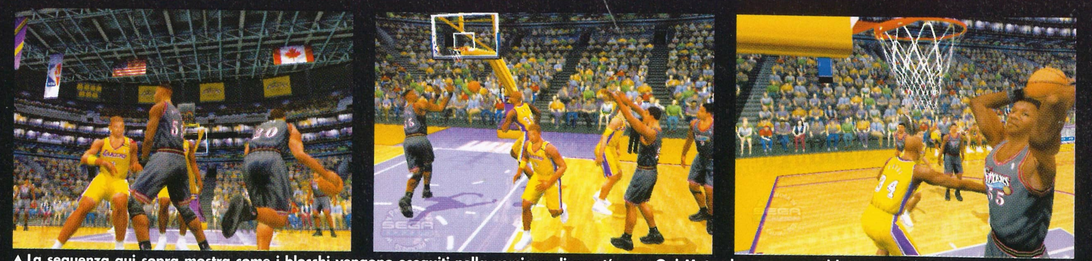
Caratteristiche

▶ I giocatori avranno un aspetto ancora migliore di quelli che vedete in queste immagini.
▶ L'animazione è estremamente fluida: il gioco gira costantemente a 60 frame al secondo.
▶ L'intelligenza artificiale si è fatta furba: ora le squadre avversarie si adattano realisticamente al vostro stile di gioco.
▶ Alcuni dei programmatori di *NBA Street* di EA stanno lavorando a questo progetto.
▶ Tra i nuovi playground potrete trovare Mosswood Park a Oakland, Venice Beach e il Run-N-Shoot di Atlanta.
▶ Ci sono tutte le nuove regole *NBA*, come la possibilità di difendere a zona.
▶ Il rilevatore di collisioni è ancora più preciso: in difesa potete davvero appiccicarvi al vostro avversario.
▶ Il gioco ha circa 2.200 animazioni pre-registrate, rispetto alle circa 1000 della versione dello scorso anno.
▶ Il nuovo sonoro per il pubblico è stato registrato nella bolgia dell'Arco Arena di Sacramento, durante un incontro tra i Kings e i Trailblazers. La folla, inoltre, sarà più intelligente, applaudendo e fischiando nei momenti giusti.
▶ Per questa stagione non è prevista la possibilità del gioco a più giocatori online, ma per il prossimo anno ci sarà di sicuro.

VISUAL CONCEPTS: Chi sono questi ragazzi?

Visual Concepts ha lavorato con molti publisher in passato, ma con il periodo Dreamcast si è fortemente legata a Sega. Guidate da Prez Greg Thomas, le squadre di programmazione di VC si vantano di considerare un elemento dei giochi sportivi più di ogni altro: la giocabilità. Potrà anche sembrarvi un cliché, ma se passate non più di dieci minuti chiusi in una stanza con questi ragazzi, non potrete che uscirne convinti che loro sono quelli che "lo fanno davvero". Sono capaci di produrre in continuazione nuove idee per i loro titoli e, alla VC, neanche il cielo è il limite. Ogni dipendente, dal programmatore capo al tipo che cerca i bachi, può contribuire a quella che l'azienda chiama la sua "Blue Skies List". Ogni idea per una nuova caratteristica, non importa quanto possa sembrare irrealizzabile, va a finire su di questa lista: un ottimo sistema per incoraggiare creatività e progresso. Come sottolineato da Greg Thomas, la domanda più importante da porsi a proposito di un titolo è la seguente: "è divertente da giocare?". Per il futuro, Greg Thomas allude a piani grandiosi, idee che potrebbero sconvolgere il mondo dei giochi sportivi dalle fondamenta: "Chi avrà mai deciso che i giochi dedicati al calcio e al basket devono essere sempre fatti nel modo in cui li facciamo ora?" Nell'immediato, VC punta ad affermarsi come uno dei principali sviluppatori anche sulla nuova piattaforma, e l'anno prossimo si concentreranno sul gioco online per la PS2; stanno già affrontando il problema di comprimere i dati per trasmetterli più velocemente. Fino ad allora non ci resta che accontentarci di quello che potrebbe rivelarsi come il miglior gioco sportivo offline della storia.

Greg Thomas, il capoccia di Visual Concepts, gli sviluppatori sportivi di Sega.



▲ La sequenza qui sopra mostra come i blocchi vengono eseguiti nella versione di quest'anno. Qui Mutombo esegue un blocco per Eric Snow e si porta sotto canestro per ricevere il passaggio e concludere con una schiacciata. Se il difensore è in movimento, potrebbe anche ricevere una bella botta incappando in un blocco. Qualcuno pensava che il basket non fosse uno sport di contatto?

Attacco

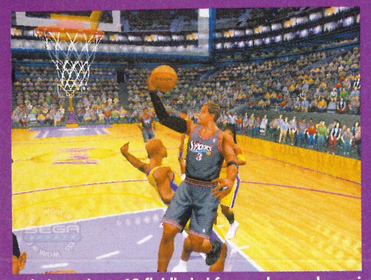
▶ Le schiacciate dovrebbero sembrare ancora più entusiasmanti di prima, grazie al nuovo lavoro fatto da Visual Concepts in motion-capture per assicurasi una maggiore intensità nel gesto atletico. Ora i giocatori potrebbero anche aggrapparsi al canestro e addirittura piegare leggermente il tabellone.
▶ Gli uno contro uno ora funzionano diversamente. Durante l'animazione dell'uno contro uno, potete scegliere se andare a destra o a sinistra, e per non farsi fregare il difensore deve capire in anticipo quale direzione state per prendere. Una guardia veloce come Allen Iverson sarà molto efficace in questo gioco, e i suoi uno contro uno saranno molto spettacolari.
▶ Il gioco in post basso è stato risistemato. Ora potete scivolare a destra o a sinistra da una posizione di post, e completare il gioco con delle nuove mosse. Ora ci sono molte più opzioni che limitarsi spingere il vostro uomo sotto canestro.
▶ Le rimesse in gioco sono ancora in fase di lavorazione, e potrebbero cambiare rispetto a come sono eseguite attualmente su Dreamcast, con il joystick analogico del Dual-Shock 2 a prendere il posto dei pulsanti superiori dei comandi Dreamcast.
▶ Potete eseguire dei blocchi fantastici, con cui è molto facile liberarsi al tiro. I difensori rischiano veramente di essere umiliati!
▶ Aspettatevi una presentazione assolutamente superlativa, anche grazie a un vero produttore di programmi sportivi che ha aiutato i programmatori a piazzare le telecamere. I telecronisti, inoltre, tentano davvero di analizzare le azioni di gioco, e non si limitano solo a sottolineare l'ovvio.
▶ Gli Alley-oop sono più semplici e naturali da realizzare rispetto a prima. Potete cercare di forzarne uno in ogni momento, ma normalmente sarà il giocatore che riceve il passaggio a cercare il canestro avendone la possibilità. In pratica, tutto quello che dovete fare è premere il pulsante per i passaggi nella situazione giusta.

▲ Tra tutte le novità, le mosse per l'uno contro uno sono probabilmente le più affascinanti (soprattutto se siete Kobe Bryant).

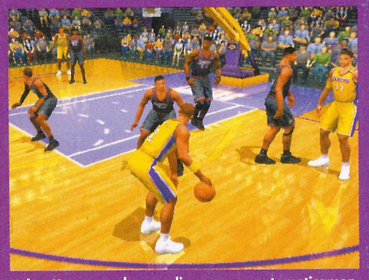
▲ Questa volta le squadre gestite dal computer sono molto più intelligenti, e tendono ad adattarsi realisticamente al vostro stile di gioco.

"A nostro parere, nessuno ha mai realizzato giochi dedicati al basket migliori di quelli di Visual Concept"

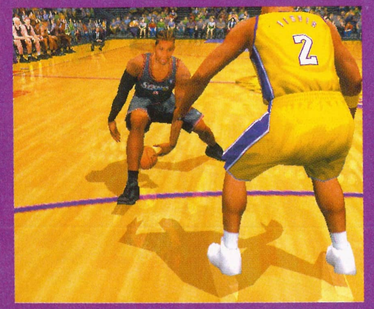
"Ora l'intelligenza artificiale si è fatta furba, e non si fa fregare in continuazione dallo stesso giochetto"



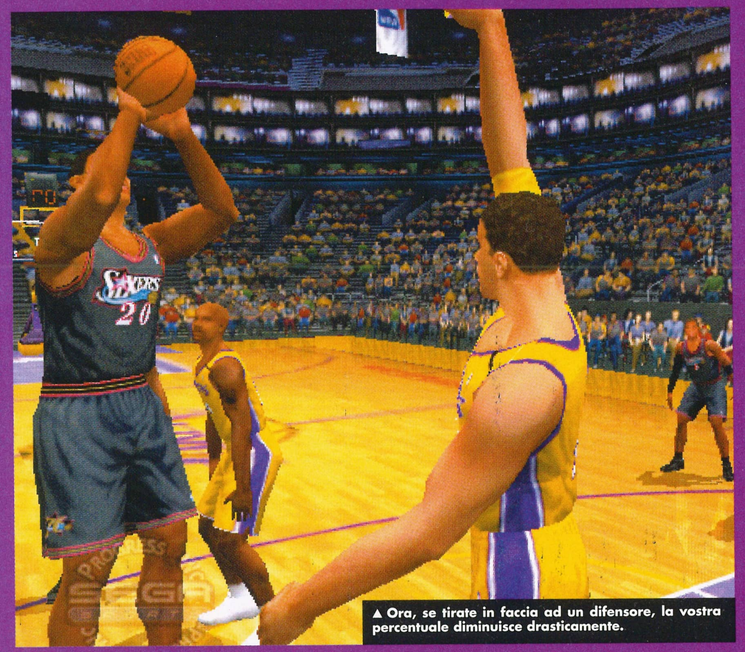
▲ Il gioco gira a 60 fluidissimi frame al secondo, e vi sembrerà davvero di stare giocando a basket.



▲ In attacco ora le guardie coprono automaticamente la palla col corpo per evitare di farsela soffiare.



▲ Anche Timmy Hardaway, noto soprattutto per i suoi uno contro uno, può ben poco contro Fisher.



▲ Ora, se tirate in faccia ad un difensore, la vostra percentuale diminuisce drasticamente.

Difesa

▶ Ora potete intercettare una linea di passaggio e recuperare una palla a mezz'aria, e in generale è molto più facile rubare un pallone che non viene protetto o vi viene messo davanti al naso (come durante un tentativo di uno contro uno).

▶ I difensori possono prendere posizione molto più velocemente di prima, e questo obbliga la squadra in attacco a ricorrere maggiormente all'uno contro uno o ad altri giochi per guadagnare un buon tiro.

▶ Ora l'intelligenza artificiale si è fatta furba, e non si fa fregare in continuazione dallo stesso vecchio giochetto. Se cercate di vincere una partita solo grazie al vostro asso, la squadra avversaria potrebbe ricorrere alla difesa a zona, concentrandosi sul vostro numero uno. In altre situazioni, invece, potrebbero concentrarsi sulle guardie piccole o sul post.

▶ Se un difensore si piazza in faccia al tiratore, la percentuale di quest'ultimo diminuirà drammaticamente. Questo obbliga la squadra avversaria a cercare dei giochi che le garantiscano buoni tiri. Non dovete farlo sempre quando siete in attacco, ma è un'opzione che non può certo farvi del male. Inoltre il gioco è stato regolato in modo da rendere i giochi più facili da gestire, con i giocatori che reagiscono meglio alle situazioni, e non si limitano a correre lungo binari immaginari.

PORTARE LA SFIDA ALL'EA

La rivalità più calda nello sport americano non è quella tra Lakers e Sixers, ma quella tra Sega ed EA.

Con l'arrivo di Sega e l'Electronic Arts che sta producendo alcuni tra i suoi migliori titoli di sempre, potremmo stare per assistere alla nascita di una rivalità nel settore sportivo mai vista prima. Una dura competizione che dovrebbe tirare fuori il meglio da entrambe le aziende. È abbastanza ironico osservare come l'ultima grande rivalità nel settore è stata proprio quella tra Sega ed EA. Nell'epoca dei 16 bit, llo scontro annuale tra il *Joe Montana Football* di Sega e il *Madden NFL* targato EA rappresentava un vero e proprio classico, anche se allora VC lavorava su *Madden*! E un'altra bizzarria del destino ha fatto si che proprio VC abbia prodotto il primo *Madden* per PlayStation a essere rifiutato da EA perché non ritenuto all'altezza. La delusione ha spinto l'azienda a lavorare ancora più duramente per migliorarsi, ma una volta tornata in gioco, VC non ha fatto altro che inanellare un successo dopo l'altro.

▲ Senza una vera competizione anche Michael Jordan finirebbe per impigrirsi. Con il fallimento della serie *GameDay* firmata 989, è un bene vedere l'*NFL 2K2* di Sega (a sinistra) mettere *Madden* (a destra) a dura prova.

NFL 2K2

Il gioco dedicato da Sega al football americano non si fa mettere i piedi in testa da nessuno.

Presentazione

▶ L'intelligenza artificiale è stata notevolmente migliorata, e ora si adatta al vostro stile di gioco.

▶ Gli impianti di gioco e i giocatori producono ombre molto realistiche, e i giocatori diventano addirittura leggermente più scuri entrando nelle zone d'ombra.

▶ Anche il bordo campo, che contiene tutte le riserve delle due squadre, i cameraman e gli addetti alla catena, è realizzato interamente in grafica poligonale.

▶ Come in *NBA 2K2*, i telecronisti sono particolarmente abili, e sono capaci di ricordarsi per l'intera partita delle azioni di gioco principali. In questo modo, durante il terzo quarto potrebbero fare un commento a proposito di qualcosa accaduto nel primo.

▶ Se la guardate da vicino, vi accorgerete che anche l'erba del prato è genuinamente in 3D (la texture dell'erba si adatta in tempo reale allo zoom, in modo da evitare ogni problema).

▶ Durante i replay, l'audio viene automaticamente sincronizzato con il video, e così i telecronisti sono liberi di commentare perfettamente quello che sta accadendo. Inoltre, il responsabile per le riprese televisive di molti Superbowl del passato si è occupato di posizionare al meglio le telecamere virtuali per i replay.

▶ Un sacco di lavoro è stato fatto sui volti dei giocatori. Hanno un aspetto fantastico, e tutti i giocatori principali sono stati accuratamente riprodotti. Anche l'animazione è spettacolare, con gli occhi le labbra e tutti gli altri muscoli capaci di muoversi.

Novità

▶ Le finte sui giochi ora funzionano bene, mentre in passato era praticamente impossibile usarle dato che venivano smascherate troppo facilmente.

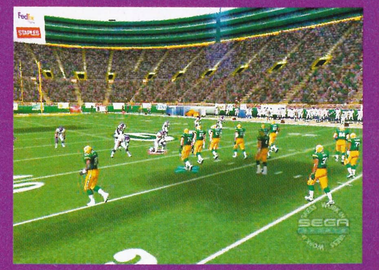
▶ Il sistema di chiamata dei giochi è stato completamente rifatto. C'è una maggiore varietà di giochi tra cui scegliere, e ogni squadra ha il suo speciale libro dei giochi, abbastanza accurato rispetto alla realtà.

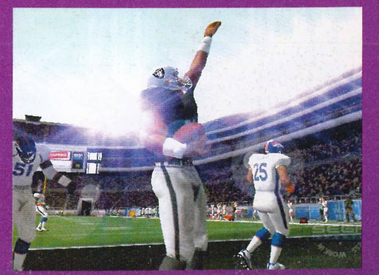
▶ Tutti i movimenti dei quarterback sono stati riprodotti con la tecnica del motion-capture, ed ora vengono animati con grande fluidità attraverso tutte le situazioni di gioco, come corse, calci, passaggi…

▶ L'esecuzione di alcune mosse ora dipende dall'effettivo contatto con un altro giocatore, e non accadono altrimenti, rendendole così molto più realistiche.

▶ Se avete un buon vantaggio sul vostro avversario e vi state avvicinando alla linea di touchdown, potete tirare un po' indietro il vostro joystick analogico per far festeggiare il vostro giocatore, mentre sta ancora correndo verso meta. Spingetelo di nuovo in avanti e lo vedrete riprendere a correre alla massima velocità.

▶ I giocatori ora possono spostarsi lateralmente per liberarsi da un gruppo di avversari, in modo da non farsi più bloccare incominciando a correre sul posto solo perché hanno colpito un altro giocatore.





▲ Siete pronti per del vero football americano? *Madden 2002* è sugli scaffali dei negozi, e vi assicuriamo che si tratta di un gioco davvero incredibile, ma i fan più appassionati potrebbero decidere di investire un po' di denaro anche sul titolo della Sega.

Prodotto Electronic Arts
Sviluppo Argonaut Games
Data di Uscita In arrivo
Tipo Avventura/piattaf.
Completo 90%

HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE

Benvenuti alla scuola di magia di Hogwarts!

▲ Tutto il castello di Hogwarts è stato integralmente ricostruito in grafica poligonale ad alta risoluzione.

▲ I bonus più bizzarri del gioco sono le caramelle "Tuttigusti+1": se le raccoglierete in numero sufficiente potrete accedere a segreti innominabili...

"Siamo lieti d'informarla che lei ha il diritto di frequentare la Scuola di Magia e di Stregoneria di Hogwarts." Con queste parole, scritte su una pergamena recapitata da una civetta (!), ha inizio l'avventura di un ragazzino di 11 anni di nome Harry Potter. Un nome, questo, la cui popolarità è cresciuta vertiginosamente a partire dal suo debutto nelle librerie inglesi nel 1998. A Harry Potter sono dedicati dei film (uno in uscita il 6 dicembre, gli altri in preparazione), un gioco di carte collezionabili, un gioco da tavolo, una linea di peluche e una nutrita serie di gadget di varia natura (t-shirt, cappellini, una linea di prodotti per la scuola...) e persino una moneta (una sterlina commemorativa). Poteva mancare un videogioco sull'argomento? Ovviamente no ma, con grande sorpresa di tutti, il videogioco di Harry Potter (presumibilmente il primo di una lunga serie) non uscirà su PS2, né su una delle straordinarie console ipertecnologiche (Xbox, Game Cube) di cui si sente vanverare da più parti. Nossignore: forse memore delle sue umili origini (Potter è orfano di entrambi i genitori e ha trascorso i primi dieci anni della sua vita ospite degli odiosi Dursley, i suoi zii materni), Harry Potter ha scelto un'umile console a 32 bit per debuttare nel mondo siliceo dei videogiochi.

Strano a dirsi (ma dopotutto la stranezza è forse la dote più caratteristica di Harry): il gioco non reca i tipici, caratteristici difetti di un tie-in (un gioco su licenza), realizzato in fretta e furia con l'intento di sfruttare l'entusiasmo sollevato da una moda passeggera. Al contrario, *Harry Potter and The Philosopher's Stone* reca i segni distintivi di un potenziale capolavoro. Il gioco è stato realizzato dagli sviluppatori dell'Argonaut Software (*Alien Resurrection*, *Croc*, *Croc 2*, *Aladdin: Nasira's Revenge*) e rappresenta un sapiente miscuglio di diversi generi videoludici. Fondamentalmente, si tratta di un incrocio tra un'avventura dinamica e un gioco di piattaforme in vero 3D, il tutto piacevolmente infarcito di una miriade di sottogiochi a tema. Così come il film, anche il gioco ricalca fedelmente la trama del primo episodio della saga: tutta l'avventura si svolge entro le mura o nei dintorni della scuola di Hogwarts, splendidamente ricostruita con un sistema grafico poligonale 3D ad alta definizione e con un livello di dettaglio insospettabile per le potenzialità cui la vecchia PlayStation ci aveva ormai abituato. Nel corso del gioco, Harry avrà occasione di apprendere nuovi e via via più elaborati incantesimi, necessari per proseguire nella sua missione ultima: sconfiggere il suo più letale nemico, Lord Voldemort (un malvagio negromante dedito alle forme più perverse di magia nera).

Tra i vari sottogiochi, si annovera anche un intero campionato di "Quidditch", ossia lo sport "nazionale" dei maghi: molto simile al polo ma giocato a cavallo di un manico di scopa (anziché un cavallo vero) tra due squadre di sette giocatori. Se il giocatore riuscirà a superare tutte le prove proposte da Madame Bumb (l'insegnate di Quidditch della scuola) potrà partecipare al campionato di Hogwarts e difendere i colori della sua Casa (Hogwarts è divisa in quattro "case"): il Grifondoro. Naturalmente, non appena avremo qualche notizia in più su questa perla imprevista, sarà nostra premura comunicarvela al più presto: aspettatevi presto la visita di qualche civetta...

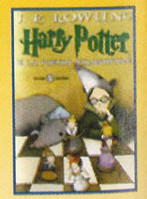
▲ Il parco di Hogwarts, qui potrete fare pratica d'incantesimi con la vostra bacchetta...

▲ Ogni incantesimo viene eseguito mediante un'opportuna combinazione di tasti.

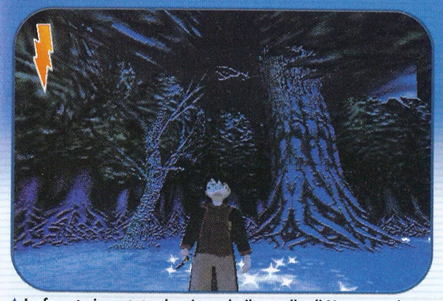
▼ L'incantesimo "Flipendo Knockback Jinx" consente di spostare gli oggetti con la sola forza del pensiero.

HARRY POTTER: LA SERIE

Harry Potter, chi è costui? Chi ha già avuto occasione di leggere almeno uno dei romanzi della serie, conoscerà senz'altro il bizzarro mondo di questo mago apprendista. Tuttavia, non tutti i lettori di PSM sono appassionati di letteratura fantasy o per ragazzi (ma questa potrebbe essere un'occasione per iniziare: le storie di Harry Potter sono davvero divertenti e consigliabili a qualunque età), per questo ci limitiamo a fornire qualche breve cenno. Harry Potter è il protagonista dell'omonima collana di racconti, realizzati dalla scrittrice inglese J.K. Rowling. La serie comprende, al momento, solo quattro episodi ("Harry Potter e la Pietra Filosofale", "Harry Potter e la Camera dei Segreti", "Herry Potter e il Prigioniero di Azkaban" e "Harry Potter e il Calice di Fuoco") ma, nelle intenzioni dell'autrice, dovrebbe comprendere, alla fine, sette capitoli (tanti quanti sono gli anni di corso previsti nella scuola di magia di Hogwarts). A quanto c'è dato di sapere, la pubblicazione del quinto libro (di cui s'ignora il titolo) dovrebbe essere imminente anche se, probabilmente, l'edizione italiana non arriverà prima della prossima primavera. Tutte le avventure di Harry Potter si svolgono alla scuola di Hogwarts, in una specie di mondo parallelo, tenuto nascosto ai "Babbani" (gli umani senza poteri magici) con regole proprie (esiste anche un Ministero della Magia) e un'organizzazione strampalata ma efficiente. In Italia, le avventure di Harry Potter vengono pubblicate da Adriano Salani Editore.

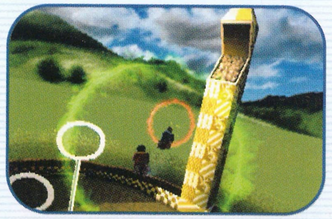


▲ L'edizione italiana di "Harry Potter e la Pietra Filosofale" (Ed. Salani), il primo episodio della serie...



▲ La foresta incantata che circonda il castello di Hogwarts è uno dei posti più inquietanti e pericolosi del gioco. Qui Harry incontrerà il più temuto dei suoi nemici: Lord Voldemort in persona!

▲ La capanna di Hagrid. Custode di Hogwarts e giardiniere ufficiale della scuola, Hagrid è uno degli amici più fidati di Harry. Occhio però al suo draghetto Norberto!



◀ Dato che si svolge a 15 metri d'altezza, il Quidditch non può essere seguito da delle tribune tradizionali. Gli spalti dello stadio sono costituiti da quegli alti obelischi!

▲ Lo scopo del Quidditch è riuscire a cuccare il "Boccino d'Oro". Non è una cosa facile perché il boccino è minuscolo e difficilmente localizzabile.

▲ Se riuscirete a superare tutte le prove di Quidditch previste, avrete accesso al Campionato (diventerà disponibile, nel menu principale, l'opzione relativa).

▼ Tra le prove d'allenamento c'è il passaggio attraverso questi cerchi luminosi.

▲ Le prime lezioni di Quidditch (lo sport praticato dai maghi): il controllo del manico di scopa è uno dei fondamentali più importanti e difficili!

HARRY POTTER: IL FILM

Dato l'enorme successo ottenuto dalla serie originale, era inevitabile che, prima poi, venisse fuori anche un film su licenza. Detto fatto: "Harry Potter e la Pietra Filosofale", prodotto dalla Warner Bros, arriverà nelle sale italiane il prossimo 6 dicembre (anche se la prima mondiale avverrà il 16 di novembre negli Stati Uniti e in Gran Bretagna). Il film, diretto da Chris Columbus (già regista di "Mamma Ho Perso l'Aereo") ha come protagonista un giovane attore inglese, Daniel Radcliffe (apparso brevemente a fianco di Pierce Brosnan sul set del "Sarto di Panama"), con la partecipazione di Richard Harris (l'Imperatore Marco Aurelio ne "Il Gladiatore") nel ruolo del Professor Silente (il preside di Hogwarts) e Alan Rickman (lo ricorderete nei panni dello sceriffo di Nottingham in "Robin Hood: Il Principe dei Ladri") nella parte dell'odioso Professor Piton, docente di Pozioni alla scuola di magia. Il film vanta effetti speciali di tutto rispetto (sono stati realizzati dalla "Industrial Light And Magic", gli stessi curatori di tutti gli episodi di Guerre Stellari) e una colonna sonora d'eccezione (realizzata da John Williams, vincitore di diversi oscar, uno tra tanti per le musiche d'Indiana Jones e i Predatori Dell'Arca Perduta). La sceneggiatura del film, naturalmente, ricalca in maniera fedele la trama del racconto originale. "Harry Potter e la Pietra Filosofale" è soltanto il primo film di Harry Potter: sono già iniziate, infatti, le riprese di "Harry Potter e la Camera dei Segreti" (con Hugh Grant nel ruolo dell'insopportabile Professor Gilderoy Allock, insegnante di Difesa contro le Arti Oscure), mentre già girano voci sulla trasposizione cinematografica del terzo capitolo: "Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban"...

▲▼ Alcuni fotogrammi del film, d'imminente distribuzione nelle sale cinematografiche italiane.

HALF LIFE

Finalmente su PS2 il titolo che ha rivoluzionato gli sparatutto su PC

▲ Le simpatiche protagoniste della modalità Decoy: chissà come stanno senza quelle scomode tute...

Ci tocca riprendere un discorso fatto più volte. Precisamente tutte le volte che ci siamo trovati a parlare di uno sparatutto in soggettiva. Il punto è semplice. Se non esistessero i PC, se non esistessero mouse e tastiera, se avessimo la possibilità di cancellare anni e anni di storia dei videogiochi (precisamente quel capitolo iniziato all'inizio dello scorso decennio con *Wolfenstein 3D*), allora, siatene certi, guarderemmo gli sparatutto in soggettiva su console da un diversissimo punto di vista. Ma questo, come ben sapete, non è possibile. Non si può non tener conto della realtà. E la realtà ci suggerisce che questo genere ha la sua dimora ideale proprio sui personal computer. Da quando *Quake* di iD Software ha introdotto nel genere l'utilizzo del mouse per il freelook (in contemporanea con l'arrivo di una effettiva rappresentazione tridimensionale degli scenari di gioco) niente è stato più come prima. Ora i netgamer di tutto il mondo sono pronti a perdere un braccio pur di non farsi portare via il mouse, mentre la loro mano sinistra scorre i tasti della tastiera come Chopin farebbe con il pianoforte. Insomma, massimo rispetto per la diffusione di questo genere anche su console, ma il pad, sia chiaro, non offre proprio il sistema di controllo ideale. Non per questo genere di giochi.

Fatta questa debita premessa, possiamo dire che *Half Life*, come potete constatare dalle immagini, gode di una veste grafica di tutto rispetto e, nella versione preview che avevamo a disposizione, si è lasciato giocare abbastanza piacevolmente. Ah, il supporto per mouse e tastiera USB è stato confermato, non possiamo che consigliarlo caldamente. Sviluppato (sarebbe meglio dire «adattato a PS2») da Gearbox per conto di Vivendi Universal, il gioco non ha niente da invidiare alla sua controparte PC ed è sicuramente consigliato a tutti gli amanti degli sparatutto in soggettiva e ancor di più a chi ha deciso di avvicinarsi a questo genere.

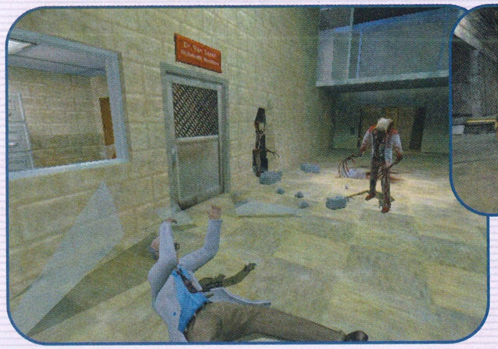
La fase iniziale dell'avventura è memorabile. Nei panni del Dottor Gordon Freeman viviamo quella che dovrebbe essere una sua normalissima giornata di lavoro nei laboratori di Black Mesa. Mai l'uso del condizionale fu più saggio. Qualcosa, infatti, va storto e da allora il gioco offre una serie di situazioni al cardiopalma da fare invidia anche al più riuscito episodio di *Resident Evil*.

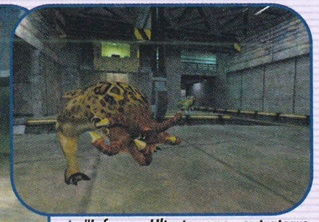
Tutto il gioco procede in questo modo. Lasciate perdere il genere di appartenenza. Sparatutto non è un termine che si addice alle avventure di Gordon Freeman, lo utilizziamo solo per farci capire velocemente. *Half Life* potrebbe essere definito un survival horror in soggettiva. Il modo in cui si evolvono le cose è veramente impressionante. Vedere i propri colleghi in preda al panico e il laboratorio in condizioni precarie mette addosso al giocatore una certa ansia. Un panorama asettico come quello del Black Mesa che diventa pian piano uno scenario terrificante infestato da alieni è uno spettacolo angosciante.

Fortunatamente i pochi sopravvissuti sono in grado di dare una mano al caro Freeman. Questa è una delle novità che, all'epoca della sua uscita per PC, *Half Life* introdusse nel campo degli sparatutto in soggettiva. Niente di particolarmente complesso, ma avere la possibilità di chiedere aiuto a un dottore per farsi sbloccare una porta o a una guardia per fare fuoco sugli alieni fa sicuramente piacere.

Molto carina la modalità Decoy (novità della versione per console del gioco) che permette a due giocatori di affrontare una serie di missioni (del tipo «scortate questo scienziato da una parte all'altra dei laboratori proteggendolo dai mostri») sfruttando una visualizzazione in split screen che offre il meglio di sé se goduta tramite un televisore 16:9.

Ovviamente attenderemo la versione definitiva del gioco per esprimere il nostro giudizio finale, che dovremmo esporvi sul prossimo numero di PSM, ma siamo quasi sicuri (del resto la versione che abbiamo provato era abbastanza completa) che *Half Life* non faticherà ad aggiudicarsi la palma di miglior sparatutto in soggettiva per PlayStation 2.

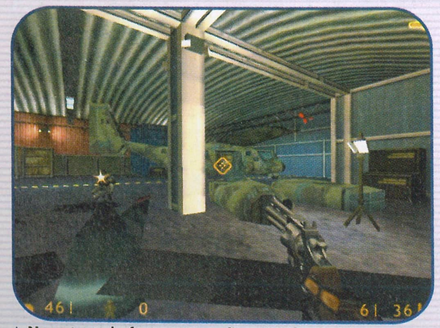




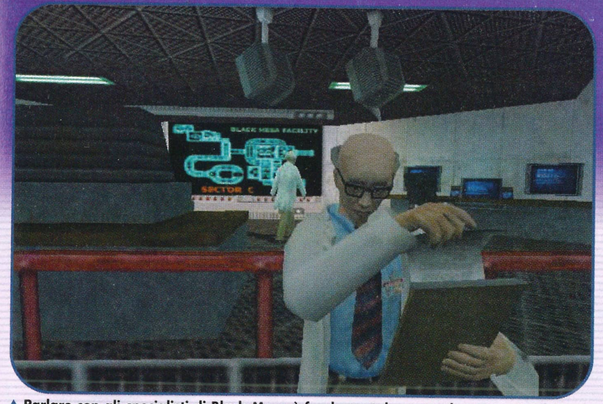
▲ *"Inferno. Ultraterreno, extraterrestre. Alieni. Figli della vita di qualcuno, morti di una morte atroce. Figli della croce."* [J. Roland]. Nessuno meglio del poeta maledetto ha saputo interpretare il ruolo degli alieni nella cultura dell'umanità. *Half Life*, però, ci va vicino.

DUE GIRLS IS MEGLIO CHE ONE

Gordon Freeman, che ha già sulle spalle l'onere di portare a termine l'avventura principale di *Half Life*, non è il protagonista della modalità Decoy. In questo vero e proprio sottogioco, dedicato a chi ama divertirsi in compagnia, impersoneremo due belle e coraggiose fanciulle, impegnate a risolvere una serie di missioni piuttosto intriganti. Anche Decoy segue la filosofia di *Half Life*: non un semplice massacro di carne verde, quindi, ma una più meditata esplorazione degli ambienti con una particolare cura per i personaggi non giocanti che bisogna proteggere. Vivamente consigliata la visualizzazione con lo schermo diviso verticalmente, dedicata a tutti i (fortunati) possessori di un televisore 16:9. In questo modo, l'area di ciascuna metà dello schermo è paragonabile a quello che è possibile vedere, nella modalità single player, su un normale televisore 4:3.



▲ Nonostante la forte ventata di novità di cui si fa portatore, *Half Life* mantiene tutte le esplosive caratteristiche degli sparatutto in prima persona.



▲ Parlare con gli specialisti di Black Mesa è fondamentale per andare avanti nel gioco. Un po' come fare fuori gli alieni.

▲ Le azioni compiute dagli scienziati o dalle guardie aprono nuove possibilità allo sviluppo della già affascinante trama di gioco.

▲ Dal punto di vista estetico *Half Life* è uno dei giochi più belli visti finora su PlayStation 2 e, detto tra noi, non ha niente da invidiare (tecnicamente parlando) alla versione originale per PC. Vivere, anche solo per metà, in questi ambienti è decisamente angosciante.

▲ PARTECIPATE TUTTI! Dieci piccole differenze passano tra le due immagini che vedete sopra. Annotatele tutte e segnalatele sul Forum di GamesRadar.it: chi ne trova undici o dodici avrà gloria eterna.

PSM BREAKDOWN Uno sguardo al gioco in azione

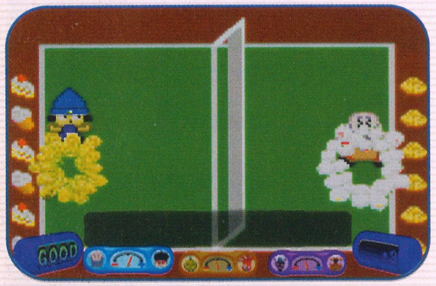
PARAPPA THE RAPPER 2

Il rapper più magro del mondo è tornato su PS2!

Dopo averci regalato il primo *Parappa The Rapper* e lo pseudo seguito *Umjammer Lemmy*, il folle Masaya Matsura sembrava essere definitivamente partito per la tangente con i suoi deliri di minimalismo visti nel gioiellino che risponde al nome di *Vib Ribbon*. A un anno di distanza, il fumatissimo game designer nipponico decide di tornare sul pianeta Terra e, seppur attraverso il filtro di malattia mentale che lo contraddistingue, ce ne regala per la terza volta la sua visione.

Parappa sta per tornare sui nostri schermi e, indovinate un po', non ha la minima intenzione di farlo nello splendore delle tre dimensioni (più o meno). *Parappa The Rapper 2*, infatti, mantiene (fortunatamente) lo stesso sistema grafico dei due giochi precedenti, migliorandone definizione, ricchezza cromatica e altre sciccherie del genere, ma non cambiando di una virgola il design completamente fuori di testa che ne ha decretato il successo. Largo a personaggi piatti e bidimensionali, quindi, che si muovono in un ambiente (questo sì) realizzato in vero treddi.

Il gioco è rimasto fondamentalmente lo stesso, senza innovazioni di sorta alla *Gitaroo Man*: premete a ritmo di musica i tasti che vi vengono ordinati dai rapper che popolano il gioco e sperate di non spezzarvi le dita nel tentativo di star loro dietro. Non vi aspettate, insomma, particolari innovazioni, ma "solo" una sempre più spettacolare colonna sonora, le classiche situazioni ben oltre il limite dell'assurdo e tanto, tanto divertimento. La versione che abbiamo avuto modo di provare era praticamente completa (solo la localizzazione dei testi era ancora da sistemare) e mostrava già le immense qualità del gioco. Si sono fatti notare, rispetto ai due episodi passati, soprattutto una migliore taratura del sistema di rilevazione dei comandi impartiti e una modalità multiplayer finalmente ben studiata. Si tratta di elementi che potrebbero contribuire notevolmente alla creazione di una longevità seria, praticamente assente in *Parappa The Rapper* e *Umjammer Lammy*. La modalità di gioco principale, infatti, per il modo in cui è impostata, rischia seriamente di condividere tutti i difetti, oltre che i pregi, dei precedenti giochi della serie. Un parere più completo al riguardo ve lo sapremo fornire in sede di recensione; per adesso possiamo tranquillamente affermare che il nuovo *Parappa* non deluderà certo i fan, ma rimarrà molto probabilmente il prodotto di nicchia che è sempre stato. Non che questo debba essere necessariamente un male...



▲ Nel sesto livello vi troverete a competere su questa versione "culinaria" di Pong.

▲ La mappa del paese fornisce l'accesso a tutte le modalità del gioco.

▲ Qualcuno sta cercando di trasformare il mondo in un cumulo di spaghetti! Bisogna assolutamente fermarlo!!!

▲ Prima di ogni livello si può affrontare una sessione di allenamento per riscaldare i polpastrelli.

▲ Al concerto finale partecipano tutti i personaggi della serie, comprese Lammy e le sue compagne.

IN EDICOLA

A SOLE L. 8.000

IN REGALO UNA RIVISTA + CD PSO

NUOVO LOOK!

L.8000 € 4,13 www.gamesrada...

PlayPower Station

ANNO VI-N°12-DICEMBRE '01-N°64

NUOVO!
RAYMAN
MULTIGIOCATORE e MASSICCIO!
RAYMAN 'M' giocato in ANTEPRIMA!

RECENSITO!
MEN IN BLACK
Gli uomini in nero sono su PSone, in questo sparatutto in soggettiva!

INOLTRE
Project Eden
Dave Mirra 2
Thunderhawk
This Is Football 2002
E MOLTI ALTRI!

Qualcuno ha detto che T4 non è un granché. MA CHE VENGA QUI A RIPETERLO SE NE HA IL CORAGGIO!

TEKKEN 4
Percepite la forza dell'IRON FIST? Le prime impressioni sul COIN-OP!

STUNTMAN
Driver? Chi? Ho detto basta con quella vita!

IN REGALO UNA RIVISTA CON CD DEMO PSONE™

È una pubblicazione
future media italy
Media with passion

Prodotto Infogrames
Sviluppo Kalisto Entertainment
Data di Uscita In arrivo
Tipo Azione
Completo 80%
1 x

LUCKY LUKE: WESTERN FEVER

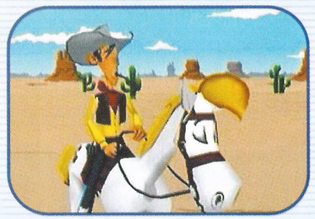
Tutta l'epopea del vecchio West, nelle avventure del più strampalato dei cow-boy!

Creato nel 1946 dal disegnatore belga Maurice De Bevère (che si firma Morris), Lucky Luke è forse il cow-boy più famoso nel mondo dei fumetti per ragazzi (escludendo, quindi, fumetti più "adulti" come Tex Willer). Perennemente in compagnia del fedele cavallo Jolly e di uno sciocco cane di nome Ran-Tan-Plan, Lucky Luke se ne va in giro per le praterie tra Denver e San Francisco, alla ricerca di soprusi da far cessare, banditi da eliminare, indiani da combattere, scortando le diligenze della "Wells & Fargo", vivendo insomma nel pieno della più classica epopea del Far West. Il fumetto originale ha ispirato molte produzioni per piccolo e grande schermo tra cui una serie a cartoni animati e una serie di telefilm interpretati dal Terence Hill nel ruolo del protagonista.

Ovviamente, anche il mondo dei videogiochi ha preso spunto da questo personaggio buffo e strampalato: *Lucky Luke: Western Fever* è infatti il secondo titolo su licenza a uscire per la scatola grigia di casa Sony, facendo seguito al primo *Lucky Luke*, pubblicato nel '98. Il gioco è stato realizzato dagli sviluppatori della Kalisto, gli stessi autori, per intenderci, del divertente *Nightmare Creatures*.

Indirizzato idealmente a un pubblico di ragazzi, *Western Fever* è una sorta di gioco d'azione/avventura in grafica poligonale 3D strutturato a livelli. Il giocatore, nei panni di Lucky Luke, sarà chiamato a una serie di missioni il cui obiettivo finale, manco a dirlo, sarà l'eliminazione del bandito di turno. Ogni livello propone anche degli obiettivi intermedi, come la ricerca di una chiave per aprire una porta necessaria alla prosecuzione dello schema, o qualche piccolo rompicapo vitale ai fini del raggiungimento di fine livello. Oltre a questo, trattandosi di un gioco western, non mancano frequenti sparatorie con banditi vari. In questo caso, però, il gioco muta il proprio sistema di controllo, trasformandosi in una sorta di clone di *Time Crisis* seppure giocato soltanto con il solo ausilio del joypad (non è prevista alcuna compatibilità con le pistole ottiche attualmente in commercio).

▲ Sebbene disegnati cercando di rispettare lo stile del fumetto originale, gli ambienti del gioco sono stati realizzati in vera grafica poligonale 3D, anche se un po' troppo spigolosa...

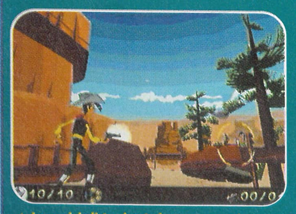


◀▼ Il gioco, destinato a un pubblico di giovanissimi, cerca di proporsi come una sorta di cartone animato interattivo. Per questo appaiono frequentemente scene animate e dialoghi con i vari personaggi del gioco.

Per fortuna, il gioco è stato integralmente tradotto in italiano, anche nei dialoghi parlati e offre anche un'eccellente colonna sonora a tema, con musiche tipicamente in stile western. Una piccola curiosità: il Lucky Luke originale è un accanito fumatore ma, per motivi di tipo educativo, la sigaretta, sempre in bocca al nostro beniamino, è stata sostituita da un più sano ramoscello!

MEZZOGIORNO E UN QUARTO DI FUOCO

Sebbene molto frequenti nel corso dell'avventura, le sparatorie nel gioco non avvengono in maniera casuale, ma in fasi ben precise in cui il sistema di controllo muta radicalmente. Quando ha inizio una sparatoria, il giocatore non controlla più i movimenti di Lucky Luke, ma soltanto il mirino della sua pistola. Il sistema di controllo, in questo caso, ricorda quello di *Time Crisis*: il giocatore controlla il mirino, ma deve anche ricaricare la pistola e può chinarsi dietro un riparo per eludere i colpi nemici.

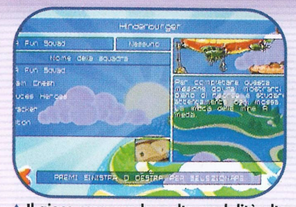


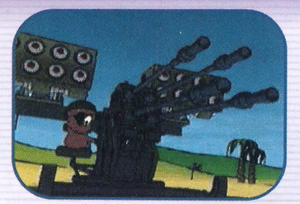
▲ I nemici di Lucky Luke non muoiono mai con un colpo solo ma devono essere riempiti di piombo prima di decidersi a passare a miglior vita. Maledetti spreconi!

Prodotto EON Digital Entert.
Sviluppo Team 17
Data di Uscita In arrivo
Tipo Strategia
Completo 85%

WORMS WORLD PARTY

Un mondo migliore... un mondo di vermi!



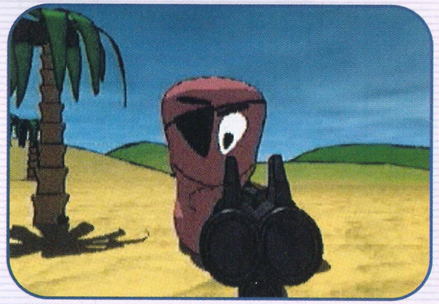


▲ Il gioco comprende molte modalità alternative a quella "classica": addestramento, missioni in solitario, "deathmatch" e molto altro ancora...

Realizzato per la prima volta su PC nel lontano 1996, *Worms* rappresenta il classico "uovo di Colombo" del mondo dei videogiochi: un'idea semplicissima e realizzata in maniera tecnicamente elementare ma che, nonostante ciò, risulta straordinariamente coinvolgente. Dato l'enorme successo ottenuto dal primo capostipite, il gioco è stato poi convertito per tutte le piattaforme esistenti, dando inizio, immancabilmente alla realizzazione di una lunga serie di sequel (*Worms 2*, *Worms Armageddon*, *Worms Pinball*) di cui *Worms World Party* rappresenta l'ultima stravaganza.

Il gioco propone, nella sua essenzialità, una serie di minibattaglie all'ultimo sangue combattute tra squadre composte da simpatici vermiciattoli armati di tutto punto. Nella sua modalità di gioco "classica", ogni battaglia si svolge su uno sfondo (rigorosamente bidimensionale) sorteggiato da una libreria composta da centinaia di livelli, su cui i vermi di ogni squadra (ogni team è sempre composto da quattro lombrichi) vengono disposti in maniera del tutto casuale. Il gioco segue una procedura a turni alternando il controllo da una squadra all'altra (l'ordine dei turni è rigoroso: inizia il primo verme della squadra 1, poi tocca al primo verme della squadra 2, poi al secondo verme della squadra 1 e così via fino all'esaurimento dei vermi). Vince che per primo elimina fisicamente tutti i vermi della squadra avversaria.

Tra le novità di questo nuovo episodio, segnaliamo la presenza di una sessione di addestramento comprendente 20 livelli dedicati all'apprendimento dell'uso delle varie armi e delle principali tecniche di gioco, nonché una serie di 40 livelli in solitario comprendenti missioni di salvataggio (a bordo di navi che affondano o edifici in fiamme) e altre amenità per uno o più vermi.

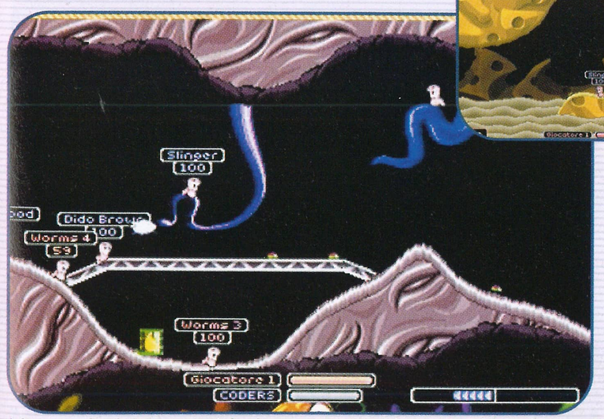


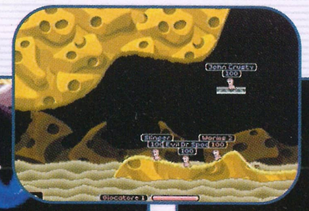
Il gioco comprende anche una completa "wormopedia" ossia una sorta di enciclopedia on-line contenente tutte le informazioni relative al gioco come l'uso delle armi o i vari equipaggiamenti, più una serie di trucchi e consigli offerti dai programmatori. Data la natura a turni del gioco, era inevitabile inserire una modalità multiutente, limitata però a soltanto quattro squadre diverse. Nella sua versione definitiva, inoltre, il gioco offrirà la possibilità di realizzare squadre personalizzate anche nell'aspetto estetico, definendo i colori sociali, l'aspetto delle lapidi e delle fortezze di ogni singolo team. E allora, cosa aspettate a risvegliare il verme che c'è in voi?

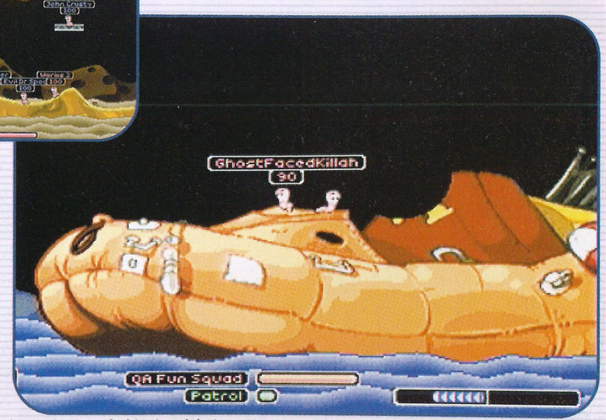
LA SQUADRA PIÙ FORTE DEL MONDO

Una delle caratteristiche più divertenti del gioco è la possibilità di creare squadre di vermi personalizzate, definendo il nome della squadra e di ogni singolo membro, equipaggiando il team con le proprie armi preferite e ritoccandolo nei particolari estetici, come l'aspetto delle tombe e della fortezza della squadra. Potevamo resistere alla tentazione di creare il team ufficiale di PSM? Ovviamente no...

▲▼ Il menu di personalizzazione della squadra consente di realizzare team di vermi a propria immagine e somiglianza. La squadra che vedete qui sopra vi ricorda qualcuno?







▲ Una squadra di quattro vermi che deve sterminare un'altra in un'ambientazione assolutamente a caso: l'obiettivo del gioco è tutto qui, ma la cosa è dannatamente divertente!

MOTO GP 2

Balzate in sella alla seconda volta di Sony a due ruote!

Andare in moto è una grande passione condivisa da milioni di italiani. Lo sapevate che il nostro paese è il secondo al mondo per numero di mezzi a due ruote? Il primo, naturalmente, è il Giappone, dal quale provengono un sacco di moto bellissime (come il Katana) e anche questo secondo episodio della serie *Moto GP*. Uscito in contemporanea al lancio della PS2, il primo *Moto GP* è stato uno dei titoli migliori disponibili per la nuova console Sony. Bello, profondo, giocabile: un bell'inizio, non c'è che dire. È chiaro che, proprio per le sue buone qualità, tutti gli appassionati si aspettino molto da questo seguito. E qualcosa c'è.

Innanzitutto – gioite! – moto e piloti sono quelli di quest'anno. Quindi, come minimo, potrete andare avanti a rivivere il truello (che è un duello in tre) Rossi/Biaggi/Capirossi almeno fino all'inizio della prossima stagione senza avere la spiacevole sensazione di giocare a qualcosa di vecchio. Inoltre, il numero dei circuiti è stato portato a dieci, tutti reali e tutti incredibilmente adatti per le corse in moto. Un'altra novità di rilievo è la possibilità di correre contro i campioni del passato, come Schwantz e Doohan.

◀▲ **Sebbene la modalità Arcade sia abbastanza facile da padroneggiare ogni tanto capita di finire a controllare il livello di solidità dell'asfalto col fondoschiena...**

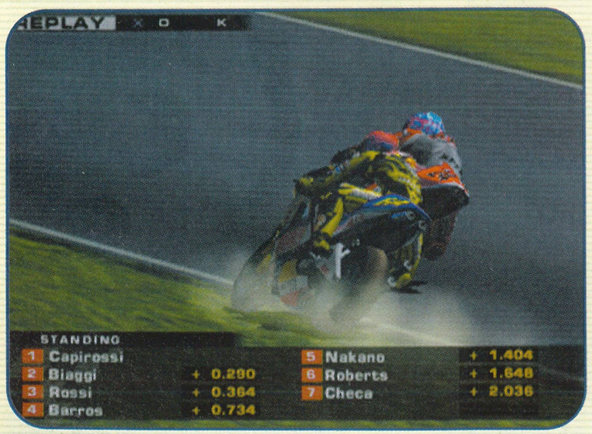
Il resto è molto simile all'episodio scorso. Poco? Forse. Insufficiente? No. Perché al di là del primo impatto che vi farà dire "è uguale", *Moto GP 2* nasconde alcuni ritocchi alla grafica e alla giocabilità che lo rendono più gradevole e divertente da giocare. Le moto sono più dettagliate, i circuiti più particolareggiati e tutto è più fluido. Il modello di guida è stato ritoccato in modo da essere più permissivo in modalità Arcade e dannatamente ostico da padroneggiare in quella Simulazione, ma senza infondere quel senso di frustrazione tipico delle situazioni troppo realistiche. Più si cade più viene voglia di risalire in sella!

La versione anteprima da noi provata era ancora incompleta, ma già valida per emettere un primo giudizio: *Moto GP 2* sarà un gioco divertente, che poi è la cosa più importante. Solo un'analisi più approfondita ci permetterà di dire se vale il prezzo del biglietto per chi ha già il primo episodio, ma vi garantiamo che rivivere il mondiale coi nostri beniamini attuali ha tutto un altro sapore.

Aspettatevi al più presto una megarece in guanti di pelle.

▲ **In gara dovrete affrontare tutti i piloti reali del Motomondiale di quest'anno. Impresa non facile superarli tutti.**

▲ **La pioggia è una delle novità più interessanti di questa nuova versione. Davvero ben fatta.**



▲ **Ops, una piccola escursione sull'erba. Il gioco non prevede, come accade nella realtà, che il pilota spinto fuori pista sommerga di gestacci il collega colpevole.**

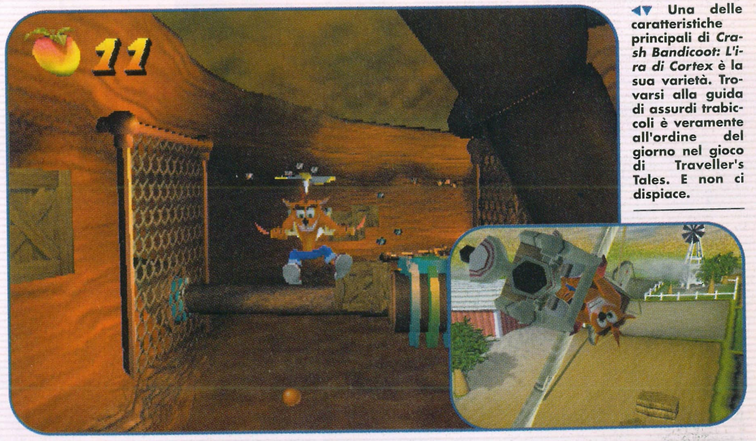
▲ **Questo è il meraviglioso effetto della pressione del tasto R2. Ah, bei tempi quando si faceva tutto questo col Califfone nel parcheggio sotto casa...**

CRASH BANDICOOT: L'IRA DI CORTEX

La mascotte di PlayStation fa il suo esordio su PS2. Non molto sembra essere cambiato, però, dall'ultima volta...

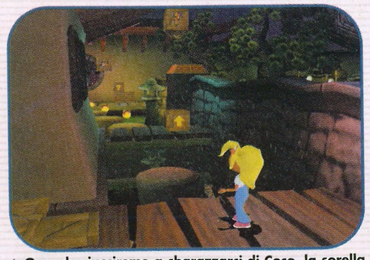
Il caro (?), vecchio Crash! Creato dai Naughty Dog (attualmente al lavoro sul promettentissimo *Jak & Daxter*) e poi lasciato in licenza a Universal Studios, il personaggio puffettoso-carismatico del mondo PlayStation è stato già protagonista su PSone di ben tre giochi d'azione, di un gioco di kart e di un party game. Una vera star, insomma!

Il suo esordio su PlayStation 2 coincide con il quarto episodio della sua serie principale. *Crash Bandicoot: L'ira di Cortex* è, quindi, un platform ricco di elementi vari e interessanti, proprio come i suoi tre predecessori. L'ormai abusatissima meccanica di gioco è di quelle che sfruttano la terza dimensione solo a metà, fondamentalmente per motivazioni estetiche. Crash, infatti, non può muoversi liberamente all'interno di un mondo, ma è costretto a procedere su traiettorie prefissate, come se si trovasse in un universo a due dimensioni, coinvolgendo il giocatore in uno stile di gioco che ricorda molto da vicino i vecchi titoli a base di piattaforme. A differenza di *Klonoa 2* (indiscusso punto di riferimento del genere su PS2), però, in *CB* la terza dimensione può addirittura risultare fastidiosa, a volte, soprattutto quando si tratta di operare in precisione saltando da un punto all'altro dello schermo. Ma si tratta semplicemente di abituarsi al sistema di controllo, tra l'altro decisamente ben realizzato: Crash è in grado di saltare (chi l'avrebbe mai detto?), ruotare velocemente su se stesso per colpire i nemici (come Taz di Tazmania), performare delle ottime scivolate e atterrare di panza su casse o altri oggetti. La versione che abbiamo avuto modo di provare, nonostante dei caricamenti estenuanti che hanno portato la nostra pazienza quasi al limite, era abbastanza completa e ci ha permesso di farci una chiarissima idea di quello che sarà il gioco in versione definitiva. Ovviamente il nostro giudizio finale lo daremo solo in sede di recensione, ma quanto abbiamo visto è stato sufficiente per capire che di novità, all'orizzonte, proprio non ce ne sono. *L'ira di Cortex* è un qualsiasi episodio della serie di Crash che abbiamo già giocato (e che forse ci aveva anche già un po' stufati) su PSone. Niente di più (se non un banale aggiornamento della grafica, che comunque – al di là di filtri vari e texture più colorate - rimane in tutto e per tutto simile a quella dei capitoli precedenti) e, fortunatamente, niente di meno. I livelli di gioco sono molto vari e divertenti: oltre ai classici scenari da piattaforme ci troveremo ingabbiati in una palla rotolante (assolutamente divertente!), alla guida di improbabili velivoli, in una jeep inseguiti da un branco di ippopotami e altre simpatiche assurdità di questo tipo. Niente, però, all'interno di *L'ira di Cortex*, riesce a restituire al giocatore il senso di sfida che ci si aspetta da un videogioco. Andare avanti nell'avventura è, tutto sommato, una passeggiata, soprattutto se si considera che accumulare vite aggiuntive raccogliendo mele e bonus vari è veramente un gioco da ragazzi.



◀▼ **Una delle caratteristiche principali di *Crash Bandicoot: L'ira di Cortex* è la sua varietà. Trovarsi alla guida di assurdi trabicoli è veramente all'ordine del giorno nel gioco di Traveller's Tales. E non ci dispiace.**

▲ **Quella ridicola maschera indiana che fluttua nei pressi di Crash è un salvavita di tutto rispetto. Tenetela in considerazione.**



▲ **Quando riusciremo a sbarazzarci di Coco, la sorella di Crash? Come dite?!? Siamo un po' cattivelli?**

▲ **La scivolata (forse in questo caso usata un po' a sproposito) è una della mosse più efficaci.**

TEST DRIVE

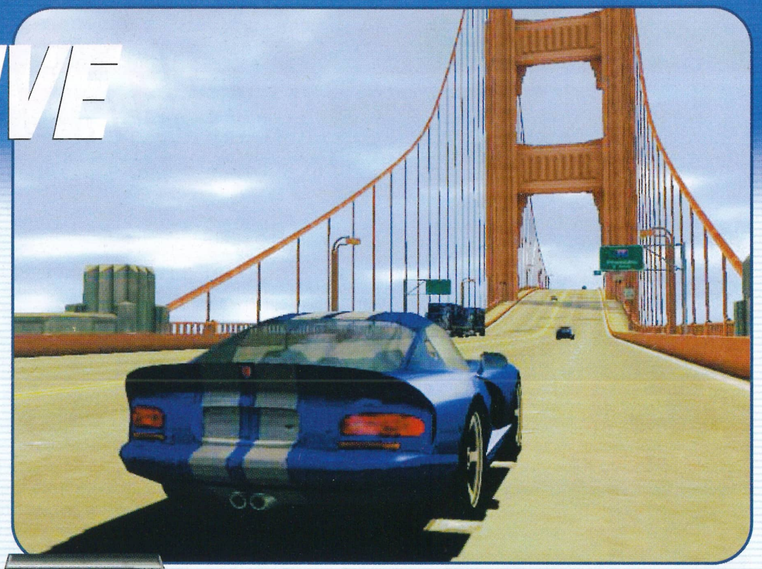
Finalmente arriva un degno avversario per *Gran Turismo 3*

Abbiamo avuto la prima occasione di giocare a *Test Drive* allo scorso E3 e siamo rimasti sinceramente colpiti dalla grafica del gioco e dalla sua impostazione arcade. Però è stato solo negli ultimi tempi, avendo avuto modo di riprovarlo, che il suo vero potenziale è venuto a galla. Diversamente dagli altri titoli della serie, *Test Drive* è stato sottoposto a un ciclo di sviluppo completo. La Infogrames si è assicurata di non distribuire il gioco finché non fosse completo al cento per cento e questo significa che *Test Drive* potrebbe lasciare il segno nel genere automobilistico.

Una veloce occhiata alla grafica e appare subito evidente l'attenzione posta alla resa realistica di auto e scenari. Basta fare un giro per San Francisco per scoprire che tutte le località famose sono state riprodotte nei dettagli. Certo, la mappa stradale ha subito qualche cambiamento per rendere l'esperienza di gioco più godibile.

Guardando il garage disponibile, le 13 vetture, che vanno dalla Viper GTS alla famosa Nissan Skyline, sono state ricreate con accuratezza e tutte vantano modelli di guida diversi.

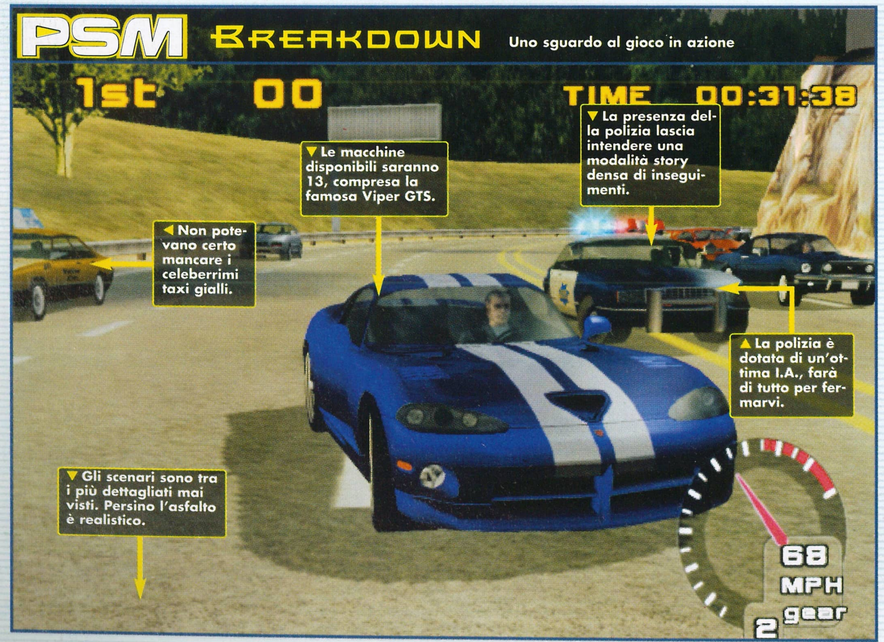
Quanto alla giocabilità, potete star sicuri che le quattro città disponibili (Londra, San Francisco, Monaco e Tokyo) sono in grado di offrire esperienze di gioco varie e impegnative, in grado di tenere il giocatore occupato per parecchio tempo. Purtroppo *Test Drive*, atteso per l'autunno, è stato rimandato ai primi mesi dell'anno prossimo per poter inserire la modalità Story. Non appena avremo nuovi dettagli, non mancheremo di farveli sapere.



▲ Il circuito di San Francisco parte dalla contea di Marin e finisce a down-town.

▶ Gli avversari della modalità Story sono molto aggressivi e non si fanno problemi a tagliarvi la strada.

PSM BREAKDOWN — Uno sguardo al gioco in azione



CHE PANORAMA

Questo gioco presenta, senza ombra di dubbio, gli scenari più belli mai visti in un titolo di corse. Guardate che dettagli.

▲▼ Le immagini prese dal gioco lasciano senza fiato. Gli scenari sono impressionanti!

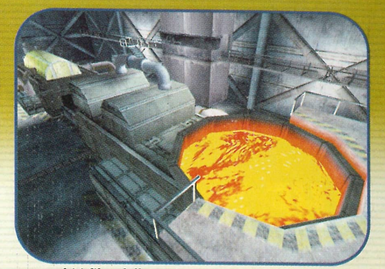
TERMINATOR

I classici del cinema approdano su PS2...

I film che ha reso il nome del regista James Cameron uno tra i più conosciuti, il muscoloso Arnold Schwarzenegger un divo di Hollywood e che ha dato vita alla moda dei "seguiti" vedrà tra qualche mese la sua versione PS2, grazie al lavoro della Paradigm Enterteinment.

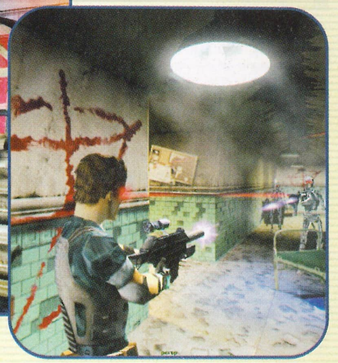
Il gioco è ambientato subito dopo gli eventi del primo film, più precisamente ci troviamo nell'anno 2029, dove dovrete vestire i panni di un soldato della Tech Com, ovvero l'esercito della resistenza umana contro le spietate macchine del futuro controllate dal super computer Sky-Net. La visuale scelta è in terza persona, e potrete contare su di un arsenale di tutto rispetto in classico stile futuristico, dal laser alle bombe al plasma. Vi ritroverete come avversari le spietate truppe robotiche, tra cui appaiono i Terminator e i mastodontici "Hunter Killers".

Fino ad ora sembra che la visione apocalittica e catastrofica della Los Angeles dei giorni a venire sia stata realizzata con cura, presentando tanti elementi caratterizzanti che ne rendono appieno l'idea. Ad esempio non è difficile imbattersi in edifici diroccati, crepe ed enormi crateri in terra, ecc. Naturalmente non potevano mancare i personaggi del film, come Kyle Reese, anche se non si sa ancora se le voci verranno doppiate dagli attori originali.



▲ I vari scenari di gioco sono stati realizzati basandosi su entrambi i film della serie.

▲ Dovrete difendere il vostro bunker da tutti gli assalti dei temibili Terminator.



▼ I personaggi sembrano realizzati molto bene.

FREQUENCY

Un modo facile e divertente per fare musica

Potrete ritrovare in questo titolo lo stile del famoso *Parappa*, in cui un semplice gioco di puzzle musicale si può rivelare anche un modo creativo per creare della musica. Sebbene la modalità Remix permetta di creare delle canzoni proprie, il numero di strumenti a disposizione è piuttosto limitato. Fortunatamente la giocabilità è buona, semplice e facile da capire, ma anche divertente. Si tratta di un gioco che tutti gli amanti della musica apprezzeranno, basta selezionare una canzone e combinare pian piano gli strumenti, fino a realizzare la propria creazione.

Esiste anche una modalità multiplayer, che permette a più giocatori di scontrarsi in una sfida all'ultima nota, cercando di raggiungere il punteggio più alto. Chi riuscirà a completare la maggior parte dei motivi con il minor numero di errori otterrà un punteggio maggiore e vincerà la gara. L'unico punto debole di *Frequency* consiste nella varietà delle canzoni, che sono quasi tutte sul genere elettronico. Sony sembra sia decisa a includere cinque produzioni originali, oltre a un po' di Hip-hop e di Rock, in modo di accontentare anche tutti quelli che non apprezzano molto lo stile Techno, e raggiungere così un livello di pubblico più alto. Se avete orecchio è il momento di tirarlo fuori.

▲ La grafica essenziale combacia perfettamente con lo stile di gioco, veloce e immediato.

▶ L'ottagono che si vede è una specie di spartito musicale, seguite il ritmo per completare la canzone.

▲ È possibile giocare fino a quattro giocatori in contemporanea. Le canzoni create potranno anche essere modificate in seguito.

MEN IN BLACK™ THE SERIES: CRASHDOWN

▶ Un'allegra famigliuola aliena in vacanza sulla Terra! Benvenuti!

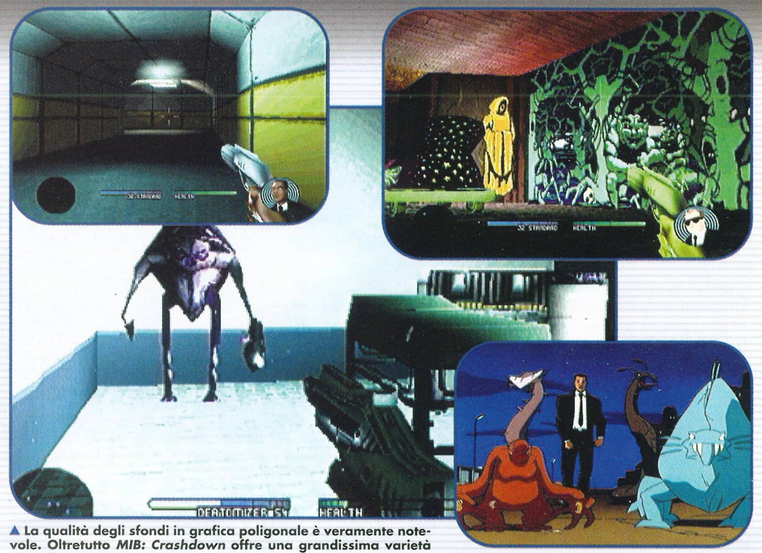
Sparare agli extraterrestri non è mai stato così divertente!

Chi non conosce Men In Black™? Il lungometraggio con Tommy Lee-Jones e Will Smith è certamente uno dei film di fantascienza più conosciuti e apprezzati, al punto di indurre la Columbia Pictures a realizzare una serie a cartoni animati a esso ispirati (Men In Black™ - The Series). È proprio alla serie a cartoni animati che s'ispira ufficialmente quest'ultimo titolo della Runecraft.

Il gioco si propone nella forma di uno sparatutto in soggettiva, in grafica poligonale 3D, sullo stile di *Duke Nukem*, per intenderci, o di *C-12: Final Resistence*. Ambientato ai nostri giorni, il gioco narra la storia di un agente rinnegato degli Uomini in Nero (l'agente "Alpha") fuggito dalla prigione in cui era stato precedentemente rinchiuso e deciso a rapire il Presidente degli Stati Uniti d'America per poi dominare il mondo intero, con la complicità dei peggiori criminali alieni della galassia. Nei panni dell'agente "J" o "K", il giocatore sarà chiamato a sventare il suo piano criminoso attraverso 30 livelli ambientati nei più disparati scenari. I livelli previsti dagli sviluppatori, infatti, comprendono la visita di un vecchio Luna Park, con tanto di "casa degli orrori", la rete metropolitana newyorchese, China Town e persino un'astronave aliena. Il gioco contiene inoltre un livello d'addestramento nel poligono di tiro interno al quartier generale dei MIB, con cui i giocatori avranno occasione di familiarizzare con il sistema di controllo.

Nella sua versione definitiva, il gioco permetterà di fare uso di un vasto set di armi più o meno stravaganti, tratte direttamente dal film e dalla serie originale, quali il mitico "neuralyzer™". Purtroppo, al momento di andare in stampa non ci risulta alcuna modalità multiutente (data la disponibilità di due diversi agenti nel menu di selezione, sembrava scontata la possibilità di una modalità cooperativa in doppio... speriamo bene). Pertanto, oltre alla modalità addestrativa e a quella in solitario il gioco non offre altre opzioni.

Per fortuna però *MIB: Crashdown* dovrebbe disporre di un'eccellente colonna sonora tratta direttamente dal film e dalla serie originale (grazie alla licenza acquistata a caro prezzo dall'Infogrames). Oltre a questo, il gioco dovrebbe essere tradotto in italiano, almeno nei testi scritti, mentre nessuna notizia è attualmente disponibile per i dialoghi parlati.

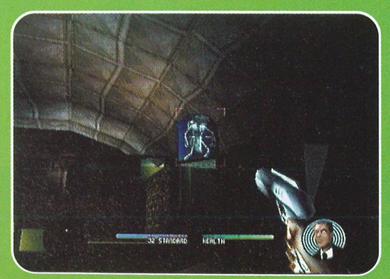


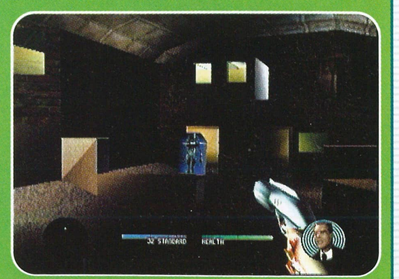
▲ La qualità degli sfondi in grafica poligonale è veramente notevole. Oltretutto *MIB: Crashdown* offre una grandissima varietà di ambienti di gioco, compreso un vecchio Luna-Park, la rete metropolitana di New York e persino un'astronave aliena!

▲ Ogni livello è preceduto da una breve presentazione animata e da una spiegazione (in italiano, per fortuna) degli obiettivi della missione. Originale...

IL POLIGONO DI TIRO

Per familiarizzare con il sistema di controllo e con tutte le armi contenute nel gioco, gli sviluppatori hanno inserito una sessione d'addestramento ambientata dentro il poligono di tiro dei MIB. Qui i giocatori impareranno l'uso di ogni singola arma, compreso il famigerato 'Neuralyzer™' (quella specie di flash utilizzato per rimuovere i ricordi dalla mente dei testimoni).





▲ Il poligono di tiro dei MIB: il posto giusto per imparare l'uso corretto di un acceleratore nucleare portatile. (È una campagna Pubblicità Progresso!)

SIMPSONS ROAD RAGE

Qual è il sogno segreto di Homer? Fare il tassista...

Simpsons Wrestling è stato l'ultimo gioco ispirato ai Simpsons a raggiungere il mondo PlayStation ma non si è certo dimostrato un titolo imperdibile. La EA ha quindi deciso di prendere in prestito qualche idea da *Crazy Taxi* per sfornare un gioco pieno di citazioni che manderà in sollucchero tutti gli appassionati della famiglia più gialla d'America.

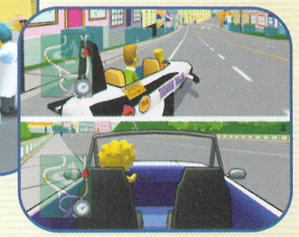
L'idea alla base del gioco è semplice: Mr Burns ha acquistato la compagnia di trasporti di Springfield, decidendo di alimentare gli autobus con le scorie radioattive della sua centrale nucleare. I cittadini sono quindi insorti e hanno deciso di ricomprare la compagnia riciclandosi come tassisti.

I personaggi avranno rapporti diversi l'uno con l'altro garantendo una certa varietà al gioco: Homer, per esempio, dovrà accompagnare Bart a scuola evitando che sia dia alla macchia come al solito, e via di questo passo. Nel gioco saranno presenti più di cento diverse locazioni famose di Springfield e non potrete che gioire all'idea di mettervi al volante della Pontiac Firebird di Apu!

Inoltre, per garantire il massimo della fedeltà alla serie, il gioco è stato supervisionato da Matt Groening in persona che a quanto pare è entusiasta delle capacità offerte dalla PS2.

▶ Sarà difficile concentrarsi solo sulla guida quando nel frattempo la strada pullulerà di incidenti e citazioni per i fan più attenti. BUUUUUUUURP!

▲ Il sistema di guida che sfrutterà tre pulsanti è un diretto derivato di quello già visto è apprezzato in *Crazy Taxi*. Noi vogliamo assolutamente guidare nei panni di Barney.



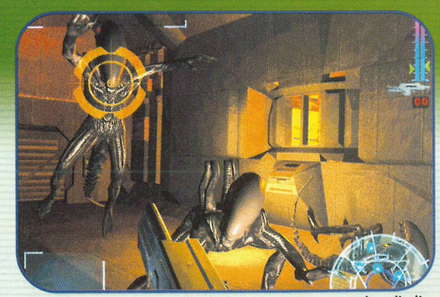
▼ Nella modalità a due giocatori potrete divertirvi con gli amici a vedere chi riesce a raggranellare più soldi trasportando in giro per Springfield i suoi abitanti.

ALIENS COLONIAL MARINES

Continuano a uscire dalle maledette pareti...

La saga di *Alien* è riuscita a dare vita ad alcuni dei videogiochi più terrorizzanti della storia. I letali xenomorfi partoriti dalla mente malata di Giger sono perfetti per uno sparatutto adrenalinico, come dimostrato dal fantastico *Alien Resurrection* per PSone. L'ultima fatica dell'EA ha quindi fatto sua questa lezione, decidendo di calare i videogiocatori in uno sparatutto terrorizzante. In realtà questa volta non sarete costretti ad affrontare la minaccia aliena da soli, poiché a condividere questa sventurata missione ci saranno i vostri compagni di squadra: i marines del secondo episodio.

Ma di che missione si tratta? Il gioco è ambientato poco dopo gli eventi narrati nel secondo film: la vostra squadra è stata inviata a investigare a bordo di una nave che sta andando alla deriva nello spazio, dirigendosi verso un sole. Una volta giunti a bordo scoprirete che la nave è stata abbordata da un gruppo di criminali che sta razziando le merci. A quanto pare questi avvoltoi interstellari non sono i soli a infestare lo sventurato vascello... c'è anche un gruppo di alieni pronti a banchettare! La struttura di gioco si preannuncia originale visto che vi troverete a comandare l'intera squadra di marines: starà a voi scegliere tra le diverse formazioni disponibili, tutte modificabili premendo un unico pulsante. La vita dei vostri uomini sarà nelle vostre mani: per cavarvela, secondo quando rivelato dagli sviluppatori, dovrete riuscire a studiare le strategie migliori. Il bello è che i vari membri della squadra si comporteranno in maniera diversa a seconda del grado e dell'esperienza: i veterani non lasceranno mai le loro posizioni e combatteranno come degli eroi, mentre i novelli potranno benissimo farsi prendere dal panico e fuggire a gambe levate. Volendo, potrete aggiungere altri uomini alla vostra squadra e permettere agli umani che avete salvato dai nidi alieni di imbracciare il fucile e seguirvi in battaglia...



▲ Dovrete sempre stare all'erta e muovervi con cautela, gli alieni potrebbero sbucare da qualsiasi angolo. Un consiglio: mirate alla testa!

▲ Attenti ai droidi: sembra che il gruppo di criminali che ha assaltato la nave sappia come difendersi dagli intrusi.

▲ Ovviamente non mancheranno le tute d'assalto viste in *Aliens: Scontro Finale* e persino la navetta da trasporto farà una comparsata nel gioco.

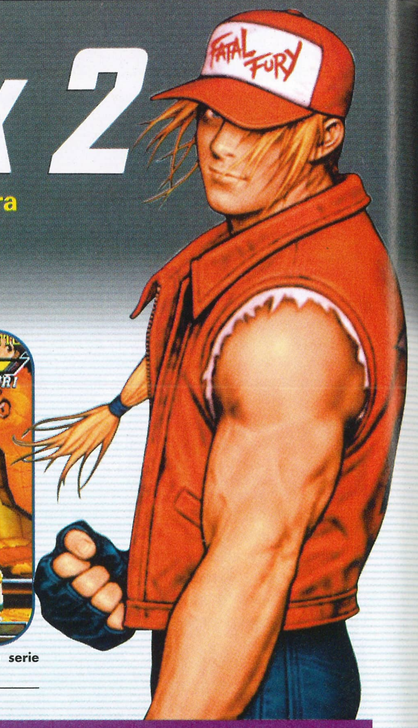
CAPCOM VS SNK 2

Due colonne portanti dell'universo dei picchiaduro, una squadra invincibile. Saranno veramente in grado i migliori produttori di picchiaduro 2D di proporre qualcosa di nuovo?

Alcuni conflitti necessitano di una risoluzione immediata. Un paio di anni fa, Marvel e DC finalmente resero possibile lo scontro fra Batman e The Punisher. The Rock sta al momento guidando un attacco alla federazione di wrestling rivale, la WCW. Ora, con l'avvento di *Capcom vs SNK 2*, è come se qualcuno fosse arrivato al nostro cervello, ne avesse estratto le ghiandole deputate ai ricordi dell'adolescenza e le avesse inserite in un gioco per PS2. Chi vincerebbe in un ipotetico scontro fra Ken e Terry Bogard? Joe Higashi sarebbe in grado di battere Vega? Cosa accadrebbe se Evil Ryu si unisse in squadra con Geese Howard? Non negatelo. Lo volete scoprire. A tutti i costi.

Per cominciare, vi diciamo subito che avrete a disposizione ben 44 personaggi, provenienti dai titoli più famosi delle due case di software. Dalla parte di Capcom, la maggior parte dei personaggi deriva dai titoli appartenenti alla serie di *Street Fighter Alpha*, con l'aggiunta di un paio di lottatori provenienti dalla saga di *Darkstalkers*. La collezione di SNK è più eclettica, dato che la maggior parte dei personaggi presenti è già comparsa nella famosa, e per certi versi simile, serie di *The King of Fighters*, anche se i veterani dei picchiaduro scorgeranno alcuni protagonisti di *Samurai Showdown* e *Fatal Fury* fare la loro fugace comparsa nel menu delle opzioni. Sfortunatamente, sono state effettuate delle bizzarre omissioni: il grasso Raiden è presente, al prezzo dell'assenza di Andy Bogard, mentre Billy Kane compare solo con qualche animazione sullo sfondo.

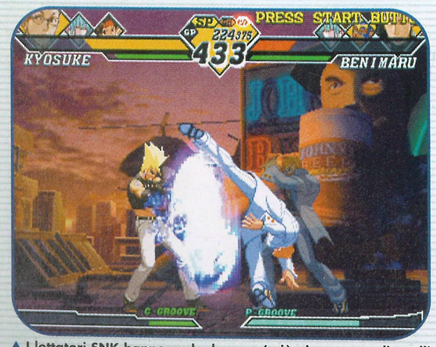
▲ I veterani ricorderanno di sicuro Haohmaru, della serie *Samurai Showdown*.



UNO STILE DI LOTTA PER TUTTI

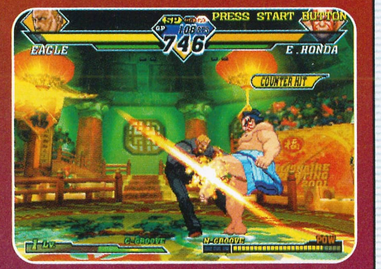
Tutti hanno giocato a *Street Fighter 2*, ma come faranno quelli che si sono persi gli ultimi episodi, in cui comparivano le Combo di livello 3 e le Super Cancels? E che succede se il vostro picchiaduro preferito è *Garou: Mark Of The Wolves* e volete giocare nei panni di Rock Bogard? Non preoccupatevi. Grazie ai sei differenti tipi di lotta, ognuno sarà soddisfatto. "C" e "S" sono gli standard Capcom e SNK, ma è anche possibile giocare con Parries (P Groove), Custom Combos (A Groove) o i settaggi massimi ripresi da *Samurai Showdown* (K Groove). Confusi? Date un'occhiata qui sotto.

▲ Vega dimostra sempre una grande ammirazione per le belle ragazze, prima di iniziare a picchiarle.

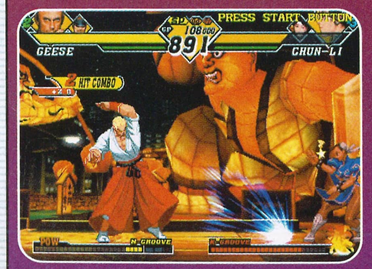


▲ I lottatori SNK hanno un look un po' più giapponese di quelli di Capcom.

▲ Questo stile di lotta vi permette di saltare più in alto e di eseguire letali combo personalizzate.



▲ Questo stile, invece, rende i contrattacchi molto più semplici, come potete notare.



▲ Volete il massimo, sullo stile di *Garou*? Allora, scegliete lo stile di lotta K.

▲ Lo standard C dovrebbe soddisfare i veterani di questo genere di picchiaduro.

▲ Un classico imperdibile o una mera operazione commerciale? Aspettiamo a dare un giudizio definitivo, anche se l'unione di serie così popolari è decisamente piacevole.

▲ È finita la pacchia, caro Ryu. Con tutti questi personaggi in giro anche per il re della serie *Street Fighter* è dura arrivare alla vittoria.

fanatici del genere. Se state cercando un titolo giocabile, è sicuramente un valido acquisto, ma se cercate qualcosa di molto spettacolare e realistico, rivolgete la vostra attenzione altrove...

C'è inoltre la particolare introduzione del sistema Ratio. Come tutti sanno, i personaggi dei picchiaduro non sono mai perfettamente bilanciati tra loro (chi di voi ritiene, onestamente, che Eagle sia in grado di battere M. Bison?), quindi Capcom ha pensato bene di ideare un modo che ovviasse a questo fattore. Nella modalità Ratio, avrete a disposizione quattro punti da dividere fra un massimo di tre personaggi. Quindi, in teoria, potreste ritrovarvi con un personaggio assolutamente debole, con due non fortissimi, o con tre decisamente tosti.

A onor del vero, va detto che *Capcom Vs SNK 2* è un titolo che o si ama fin da subito, oppure si lascerà ben presto a prendere polvere sugli scaffali. Si tratta di un titolo molto famoso in Giappone, dove SNK possiede una grande schiera di ammiratori, ma nel nostro ufficio è già in corso un dibattito per stabilire se si tratta di una mera operazione commerciale o di un vero classico, destinato però ai

▲ Uh-oh! Mr. Bison non sembra essere messo troppo bene.

◀ Rugal distrugge questa statua di marmo. Ma perché si trova lì?

LE COMBO COME PIACCIONO A VOI

È come la proliferazione delle armi nucleari: appena un picchiaduro include una super mossa, gli altri devono a tutti i costi inserirne una più spettacolare e ancora prima che ve ne rendiate conto, lo schermo viene riempito da lampi di luce ed effetti speciali a ogni tocco della leva direzionale. Tutti bene o male conoscono le Super Combo di *Street Fighter*, ma è anche possibile (a seconda dello stile di lotta che avete scelto) creare la vostra sequenza di pugni, calci e testate personalizzata.

▲ Ryu esegue la versione potenziata dello Shinkuu-Hadoken. Funziona, non c'è dubbio.

▲ Cosa alquanto bizzarra, Chang possiede un piccolo amichetto che sbuca dal nulla e colpisce l'avversario.

▲ C'è sempre qualche sfera di energia pronta a essere lanciata contro il nemico. Come farne a meno?

▲ Le combo personalizzate cessano quando si viene colpiti, ma fino ad allora... che botte!

The Thing

La Cosa di John Carpenter sta per infettare la vostra PS2...

▶ Come potete notare il gioco non sarà certo avaro di sangue e scene splatter! Avevamo giusto intenzione di dare una mano di rosso alle pareti.

I videogiochi tratti dai film sono piuttosto comuni. Nella maggior parte dei casi, però, questi giochi difficilmente riescono a raggiungere punte di eccellenza anzi, c'è da dire che spesso risultano persino poco divertenti. Ovviamente ci sono anche le eccezioni, ma purtroppo sono piuttosto rare. Per fortuna, *The Thing* (*La Cosa* per gli anglofobi) sembra proprio destinato a rientrare tra queste rare e fortunate eccezioni. Sebbene il titolo sia fortemente ispirato dal capolavoro di John Carpenter, il videogioco è in realtà ambientato leggermente dopo gli eventi narrati nella pellicola del 1982. A quanto pare tutti i membri della spedizione scientifica originale sono morti, compreso il personaggio interpretato da Kurt Russell. Il governo, intenzionato a fare luce su quanto è successo, ha quindi deciso di spedire voi e la vostra squadra di salvataggio militare sul luogo della misteriosa tragedia.

Le caratteristiche principali del gioco saranno paura e tensione. Non potrete mai essere certi della reale natura dei vostri compagni, perché la forma di vita aliena riesce ad assumere le sembianze di qualunque umano uccida. Per questo motivo, noterete ben presto che i personaggi non giocanti non si fidano di voi e spesso e volentieri si rifiuteranno di collaborare. Starà a voi convincerli con ogni mezzo possibile.

Sono ben pochi i titoli che possono competere con *Resident Evil* o *Silent Hill* quando si parla di atmosfera allo stato puro, ma *The Thing* promette di regalarvi scariche di adrenalina e una costante tensione. A tutto ciò contribuiranno anche le musiche e gli effetti atmosferici con continue tormente di neve che manterranno alto il livello di suspense. Inoltre, l'esperienza di gioco, verrà ulteriormente ispessita dalla possibilità di risolvere gli enigmi in molti modi diversi. All'inizio del prossimo anno non sono previsti altri giochi appartenenti a questo genere, quindi fareste bene a tenere gli occhi aperti per *The Thing*...

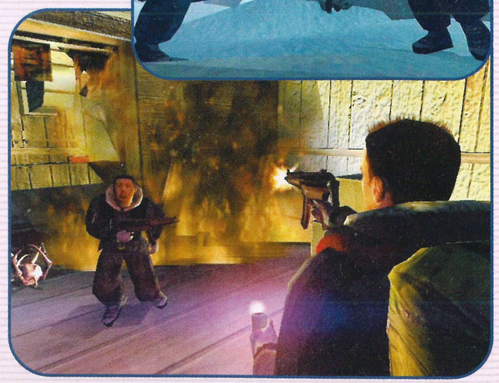
MUTAFORMA

Per quanto riguarda l'alieno, la cosa (sic!) più disturbante consiste nella sua capacità di assumere tutta una serie di forme diverse.

▲ Non saprete mai contro chi o cosa dovrete combattere, quindi fareste bene a caricare le armi. Fidarsi è bene, ma non fidarsi, in questo caso, è decisamente meglio.

▲ È veramente difficile riuscire a stanare la Cosa, ma ucciderla rasenta l'impossibile. Grazie al cielo potrete contare su di un discreto arsenale.

▼ ▶ Visto che chiunque potrebbe essere un alieno, a volte vi ritroverete costretti a fare fuoco sui vostri stessi compagni.



Smuggler's Run 2

Torna su PS2 la famosa serie di azione su fuoristrada

Le aspettative di Rockstar per il suo seguito di *Smuggler's Run* sono molto elevate e questo lo si deduce dal lavoro finora svolto dai programmatori.

Il cambiamento più rilevante rispetto al primo episodio per PS2 risiederà in un sistema grafico completamente nuovo, in grado di generare alcuni tra i più puliti e spettacolari scenari mai visti su questa console.

Sono state inserite parecchie tipologie di veicoli inedite, inclusi un ATV a quattro ruote e un mezzo semicingolato in stile militare. I nuovi mezzi non solo saranno ricchissimi di dettagli, ma vanteranno un sistema di controllo decisamente più semplice, grazie alla fisica del modello di guida migliorata.

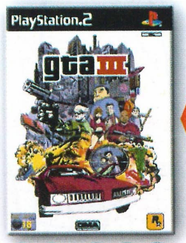
La varietà delle missioni è un altro aspetto della serie che sta ricevendo una grande attenzione da parte del team di sviluppo, infatti i giocatori avranno a che fare con almeno 30 missioni diverse, che si svolgeranno in locazioni tra le più disparate. Saranno anche presenti nuovi ostacoli da evitare, tra cui campi minati e valanghe.

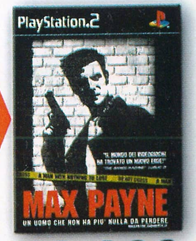
Gli agenti atmosferici giocheranno un ruolo molto importante, e modificheranno sia l'aspetto che il sistema di controllo del gioco. *Smuggler's Run 2* dovrebbe essere pronto per novembre, quindi aspettatevi presto la recensione completa.

▼ Intercettare questo elicottero è uno dei nuovi obiettivi del gioco.

▲ Le vallate e le giungle del Vietnam dimostrano il livello di dettaglio possibile grazie al nuovo sistema grafico.

▲ Nuovi, interessanti veicoli dovrebbero aumentare di molto la varietà e la giocabilità di questo seguito.

Rivendell
DISTRIBUZIONE ED INGROSSO IN TUTTA ITALIA DI VIDEOGIOCHI
☎ 011/681.11.31
n° riservato ai Sigg.Rivenditori
-2000 articoli a magazzino
-consulenza in allestimento negozi
-pagamenti personalizzati
-spedizione in giornata
-consegne in 24 ore
-prezzi vantaggiosi


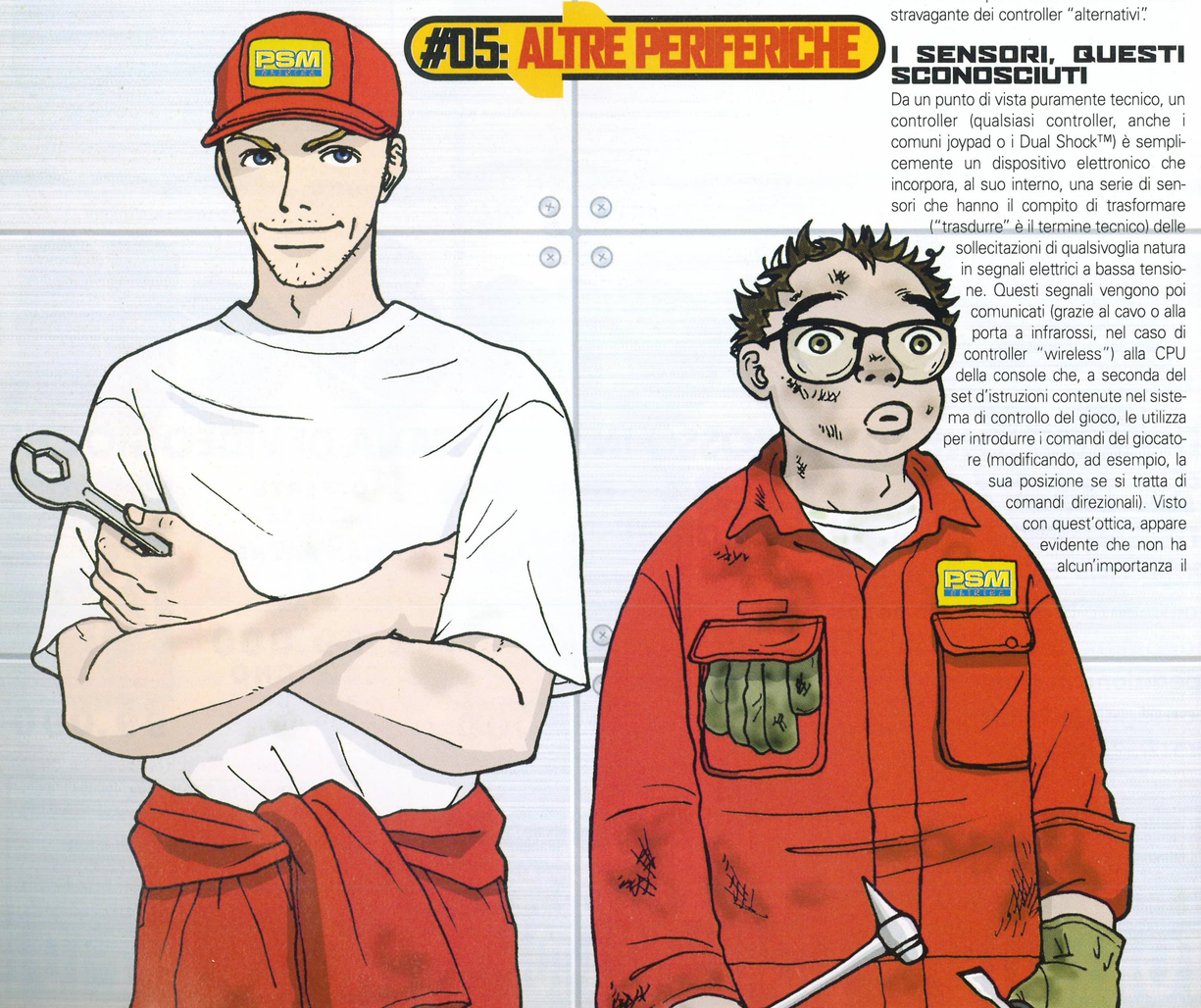
99.000
OFFERTE DEL MESE!
MAX PAYNE E GTA3
£.99.000 CADAUNO
anzichè 129.000


99.000
L'OFFERTA E' VALIDA SOLO NEI SOTTOSTANTI NEGOZI SELEZIONATI E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE
MAXIOW GAMES
Corso Toscana 90/c
TORINO
Tel. 011/45.31.019
Mr videostore
VIDEOGAMES-MULTIMEDIA-COMPUTERS
via Valobra, 83
CARMAGNOLA-TO
Tel. 011/971.54.32
SOFTWARE NEWS
VIDEOGAMES-GIOCHI DI CARTE E DI RUOLO
Via Deledda,18 Tel.011/689.27.40
MONCALIERI-TO

PSM CLINICA

PERPLESSI DI FRONTE A QUEL RONZANTE MONOLITO NERO DI PLASTICA CHE ALBERGA NEL VOSTRO SALOTTO? LASCIATECI SPIEGARE COME FUNZIONA...

#05: ALTRE PERIFERICHE



QUANDO LE MANI NON SERVONO...

Due numeri fa abbiamo avuto occasione di parlare del più popolare tra i controller alternativi per PSone e PS2: il volante. Eppure, per quanto possa sembrare strano, non tutte le periferiche vengono controllate con le mani. Si diffonde sempre di più, infatti, la mania delle periferiche alternative, realizzate con l'intento di aumentare il realismo della simulazione replicando, nel modo più fedele possibile, i movimenti effettuati dagli atleti veri nel corso dell'evento sportivo reale, come il movimento degli snowboarder o quello dei ballerini (ricordate *Dance Dance Revolution*? E il bizzarro tappetino del *Libro della Giungla*?). Quante volte, seppur tentati dall'invitante stravaganza dell'accessorio, siamo stati invogliati all'acquisto ma subito frenati dai dubbi sulla sua effettiva funzionalità e affidabilità? Per questo abbiamo deciso di fare un po' di luce anche sul mondo stravagante dei controller "alternativi".

I SENSORI, QUESTI SCONOSCIUTI

Da un punto di vista puramente tecnico, un controller (qualsiasi controller, anche i comuni joypad o i Dual Shock™) è semplicemente un dispositivo elettronico che incorpora, al suo interno, una serie di sensori che hanno il compito di trasformare ("trasdurre" è il termine tecnico) delle sollecitazioni di qualsivoglia natura in segnali elettrici a bassa tensione. Questi segnali vengono poi comunicati (grazie al cavo o alla porta a infrarossi, nel caso di controller "wireless") alla CPU della console che, a seconda del set d'istruzioni contenute nel sistema di controllo del gioco, le utilizza per introdurre i comandi del giocatore (modificando, ad esempio, la sua posizione se si tratta di comandi direzionali). Visto con quest'ottica, appare evidente che non ha alcun'importanza il tipo di sollecitazione fisica che viene introdotta "dall'esterno", tanto qualsiasi "azione" fisica viene sempre convertita in un segnale elettrico. Una differenziazione va però fatta sul tipo di segnale emesso: ci sono sensori digitali e sensori analogici. Un sensore digitale non è niente di più di un interruttore: accende o spegne un segnale d'intensità prefissata. Un sensore analogico, invece, è un dispositivo molto più complesso perché emette un segnale la cui intensità è proporzionale alla sollecitazione stessa. I pulsanti del Dual Shock 2, ad esempio, sono pulsanti analogici che possono rilevare fino a 256 livelli diversi di pressione. Gli stessi pulsanti, nel "vecchio" Dual Shock, invece, sono pulsanti digitali e rilevano solo se il bottoncino viene premuto oppure no.

SENSORI MECCANICI

Nel mondo dei videogiochi, i sensori più diffusi sono senz'altro quelli meccanici, che comprendono tutti i sensori contenuti nei controller più tradizionali (joypad, joystick e volanti). Si tratta, nella maggior parte dei casi, di semplici "pistoncini" che trasformano la pressione impostata dal giocatore in un segnale elettrico (digitale o analogico). Questo tipo di dispositivo trova però originali applicazioni anche in alcuni dispositivi alternativi, come appunto i tappetini elettrici (*Il Libro della Giungla*, *Dance Dance Revolution*) in cui invece dei pistoncini si usano minuscole bollicine d'aria intrappolate in una guaina di gomma. Ci sono poi dei sensori, detti "tilt" (perché sono stati impiegati, per la prima volta, nei flipper per registrare gli scossoni che i giocatori davano alla tavola per controllare illegalmente la traiettoria delle biglie) che vengono usati, ad esempio, nelle finte tavole da surf (come il *Freestyler Board* della Thrustmaster) per rilevare l'inclinazione della tavola.

SENSORI DI POSIZIONE

Una classe più sofisticata di sensori sono i sensori di prossimità (o di posizione). Senza entrare in complesse disquisizioni tecniche, i sensori di prossimità possono "vedere" fisicamente la posizione di un corpo solido (di solito la mano di un giocatore). Questo tipo di sensori viene impiegato nei controller specificamente utilizzati nei picchiaduro (per simulare un combattimento reale) come il *Fighting Arena* della Thrustmaster o il controller per l'imminente *Police 911* della Konami (per PS2).

SENSORI OTTICI

I sensori ottici (o "fotosensibili") vengono impiegati, prevalentemente, in tutte le pistole ottiche oggi in commercio, come la Gcon-45 della Namco o P99K Light Blaster della Logic 3. Si tratta, in buona sostanza, di una sorta di rudimentale minitelecamera che vede l'immagine e la trasforma in una sequenza di numeri in codice binario (che vengono dati in pasto alla CPU). Se impiegati nelle pistole ottiche, hanno però un grosso problema: la totale incompatibilità con gli schermi dei televisori di ultima generazione a 100Hz!

▲ **Fighting Arena** e **Freestyler Board**, entrambi di Thrustmaster.

▲ **Firestorm Upad** Anche un normale joypad può assumere forme innovative e ergonomiche.

LA SCELTA PIÙ FATICOSA
FIGHTING ARENA
Prezzo: L. 199.000
Produttore: Thrustmaster
Distributore: Guillemot Italia (02/833121)
Il parere: Questo strano controller è composto di due parti: un tappetino interattivo e quattro set di sensori agli infrarossi. Sul tappetino sono presenti i pulsanti Start e Select, i pulsanti direzionali e quelli dorsali. I sensori a infrarossi, invece, sostituiscono i quattro pulsanti (triangolo, cerchio, ecc...) e sono digitali: si attivano ogni volta che interrompete il fascio a infrarossi. Sono regolabili in altezza e dovrebbero garantire, in teoria, una vera simulazione di combattimento, con calci e pugni, anche se la risposta ai comandi è assai poco intuitiva.

LA SCELTA PIÙ SOFISTICATA
FREESTYLER BOARD
Prezzo: L. 189.000
Produttore: Thrustmaster
Distributore: Guillemot Italia (02/833121)
Il parere: Questa finta tavola da surf è costituita da una robusta asse antisdrucciolo in plastica, con due pulsanti installati e una sorta di telecomando, da tenere in mano, con tutti i tasti tradizionali del joypad. Il sistema utilizza due sensori analogici "tilt", posti sotto la tavola, che leggono l'inclinazione laterale. Richiede un po' d'esperienza per "prenderci la mano", ma come controller funziona molto bene e aggiunge una marcia in più ai titoli sportivi sunnominati.

LA SCELTA PIÙ TRADIZIONALE
FIRESTORM UPAD
Prezzo: L. 59.900
Produttore: Thrustmaster
Distributore: Guillemot Italia (02/833121)
Il parere: Se i controller alternativi non vi convincono, potete rivolgere la vostra attenzione al Firestorm. Questo joypad è perfettamente compatibile con tutti i titoli per PSone e PS2, con tre modalità di gioco: digitale, analogica e NegCon™. Il suo design "trendy" e la ricopertura in gomma zigrinata offrono un ottimo comfort. Il Firestorm dispone di due motori elettrici vibranti e due robuste leve analogiche. È un'ottima scelta dal punto di vista funzionale.

TUTTO SPIEGATO: COME PREVENIRE USURA E MALFUNZIONAMENTI

L'USURA MECCANICA
Come tutti i dispositivi meccanici, anche i sensori sono soggetti a usura. Questa si verifica per diversi motivi, anche se la causa principale è dovuta all'attrito reciproco tra parti in movimento. Da questo punto di vista, non c'è molto che possiate fare: i produttori hanno l'obbligo di garantire l'uso ottimale del controller anche in condizioni di uso intenso per un minimo di 100 ore, superate le quali si suppone che il controller debba essere sostituito. Un controller "trattato bene" può durare molto di più del suo tempo "standard". Per poter allungare la vita del vostro controller, è bene non sottoporlo a grossi stress strutturali (colpi o cadute), rimuovere la polvere (che si insinua nelle fessure per i pulsanti e per altri parti mobili) il più frequentemente possibile e, in casi specifici (come ad esempio i perni della Freestyler Board) lubrificare le parti mobili con un apposito lubrificante spray (che potrete trovare in una comune ferramenta).

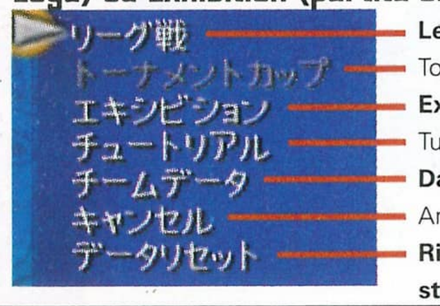
LA PULIZIA DEI SENSORI
La polvere e lo sporco sono i nemici principali di tutto ciò che riguarda l'elettronica e, nel caso dei sensori, sono dei veri flagelli. Oltre al problema legato all'usura, c'è il problema che polvere e sporcizia possono pesantemente interferire con i sensori ottici e di posizione. Ogni sensore ottico, infatti, dispone di una lente o di una protezione in plexiglas (trasparente) che, se si sporca, può schermare in parte il passaggio della luce o delle radiazioni infrarosse facendo funzionare male il sensore. È necessario perciò tenere pulite le lenti o le protezioni dei sensori. Attenzione però: la pulizia va eseguita seguendo scrupolosamente le istruzioni contenute nel manuale d'istruzioni, perché una pulizia eseguita in maniera impropria può essere più dannosa dello sporco. Se, ad esempio, si pulisce con panni poco morbidi o a secco, si rischia di graffiare permanentemente la lente, rovinando permanentemente il sensore.

Final Fantasy X

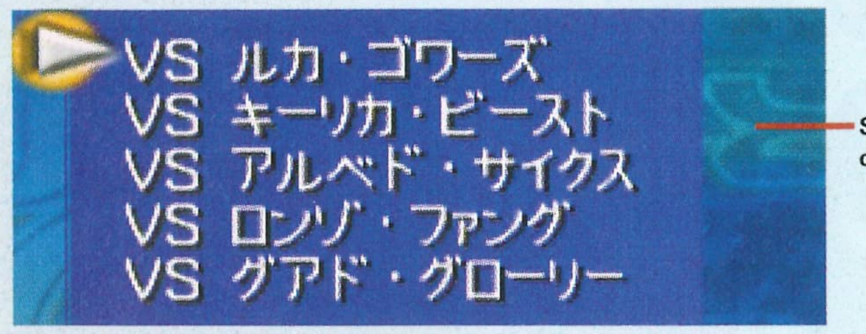
Noi di PSM siamo convinti che nel futuro tutti gli sport saranno come il Blitzball. Be', non ne siamo proprio convinti. A ogni modo, per non arrivare impreparati vi proponiamo la guida dettagliata allo sport di *FFX*.

FASE 1 Una volta giocata la vostra prima partita di Blitzball, i punti di salvataggio vi permettono di tornare nell'arena e migliorare la vostra tecnica.

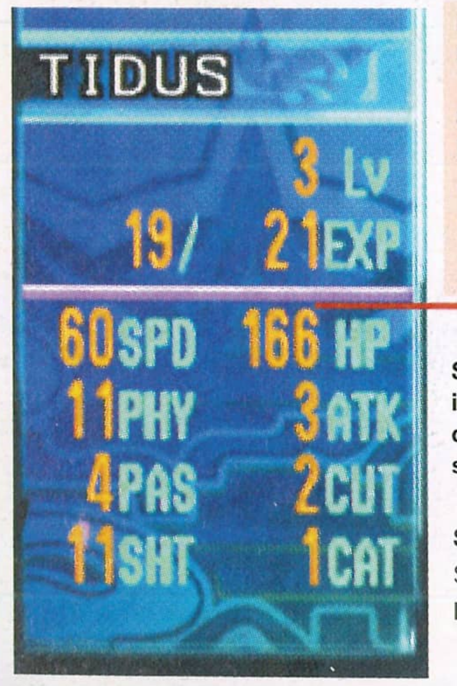
FASE 2 Di solito sono disponibili tre tipi di incontro; Lega (10 partite consecutive), Torneo (tre partite consecutive; appare solo dopo che avete affrontato la Lega) ed Exhibition (partita singola).



FASE 3 In questo caso abbiamo scelto la partita singola. Una volta scelta la squadra da affrontare potete decidere la tattica della vostra.

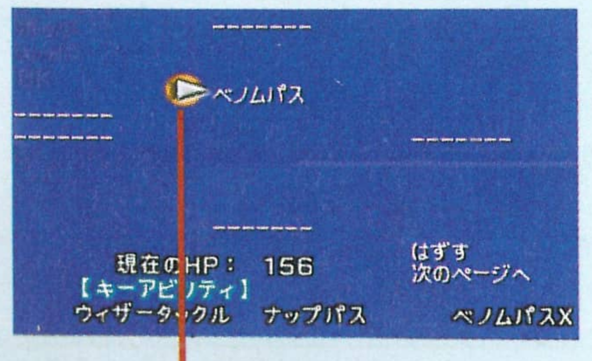


FASE 4 Ora potete scegliere quale componente usare per lo scontro. Controllate le statistiche e scegliete bene prima di cominciare.



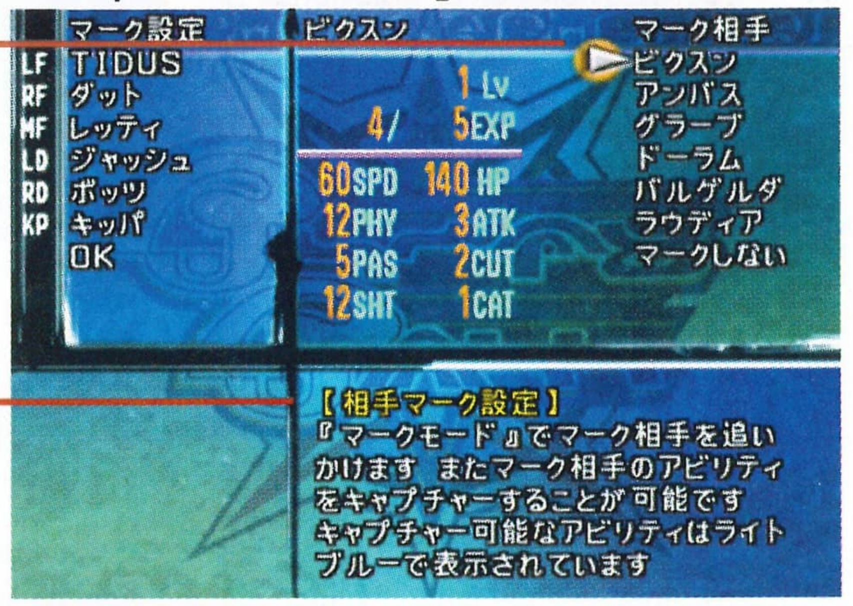
LV	livello	PAS	abilità nel passaggio
EXP	punti necessari per passare di livello	SHT	abilità nel colpo
SPD	velocità del giocatore	HP	punti da spendere per guadagnare passaggi e colpi
PHY	quanto danno può subire il giocatore prima di perdere la palla	ATK	abilità nell'attacco
		CUT	abilità nell'intercettare
		CAT	abilità nella presa

FASE 5 Prima di entrare in campo dovete assicurarvi che le abilità speciali siano assegnate nel modo giusto.



Evidenziate le varie abilità e poi assegnate quella che preferite al giocatore.

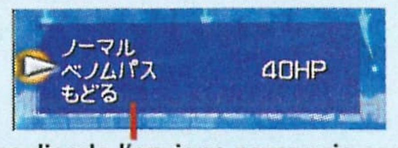
FASE 6 Ora tocca alla fase di marcatura. L'unico modo per imparare nuove abilità speciali è di marcare i giocatori avversari.



FASE 7 In difesa, il pulsante ⓐ fa apparire questo menu, nel quale potete scegliere la difesa. "Normale" è a zona, "Marcatura" a uomo e "Lato destro" e "Lato Sinistro" concentrano la difesa su un lato dell'arena.

FASE 8 Quando entrate in fase di scontro, apparirà un menu con un numero di opzioni compreso tra uno e sei. Ci sono solo due cose che potete fare: selezionare il menu azione o forzare il blocco degli avversari.

FASE 9 Una volta entrati nel menu azione potete passare, tirare o continuare a muovervi sul campo.



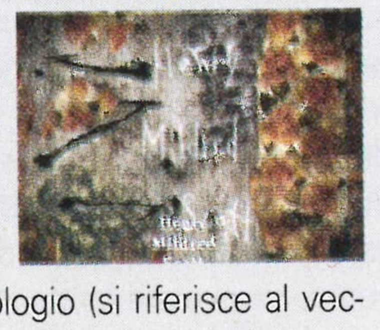
Scegliendo l'opzione passaggio con questo giocatore, scoprirete che è in possesso di un'abilità speciale che può essere usata per danneggiare l'avversario. Le abilità speciali possono essere usate anche per migliorare il tiro.

Silent Hill 2

No, non è la soluzione completa, ma una descrizione di tutti i "punti caldi" del gioco! È un gioco da gustare, questo...

APPARTAMENTI

Rompicapo dell'orologio



Avete tre indizi: uno è una nota con il nome di Scott che descrive il funzionamento dell'orologio (si riferisce al vecchio orologio con la seconda lancetta fermo sulle 15), il secondo si riferisce a tre nomi scritti sul muro nella stessa stanza dell'orologio e il terzo sono delle frecce poste vicino ai nomi, che indicano la posizione in cui dovreste mettere le lancette. La posizione giusta è 9:10:15.

La terza moneta

Con il pacco da sei lattine di soda andate al secondo piano nell'ala ovest. Nella stanza della lavanderia c'è un pacchetto nascosto tra i rifiuti. Buttate la soda nello scarico quindi uscite dall'hotel nel punto in cui cadono i rifiuti e raccogliete la moneta.

Rompicapo delle monete

Andate al secondo piano, nella stanza in cui dovete inserire le monete nella scrivania. L'ordine è quello dell'immagine: spazio vuoto, il vecchio, il prigioniero, un altro spazio vuoto e il serpente.

Il boss

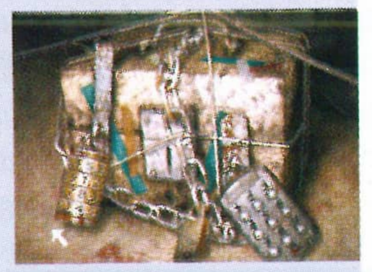
Questo boss è più semplice di quello che potrebbe sembrare: continuate a colpirlo con il bastone finché non finisce nell'acqua: attaccatelo sempre dopo che cerca di colpirvi con la sua spada, evitando ovviamente i suoi colpi muovendovi di continuo.

OSPEDALE

Codice del terzo piano

Al terzo piano vedrete un pannello di controllo con dei pulsanti caratterizzati da vari numeri. Inserite il codice che potrete trovare nella stanza degli esami: 7335.

Contenitore chiuso del 3° piano



Usate le chiavi che avete trovato per rimuovere i primi due lucchetti. Il terzo e il quarto lucchetto sono a combinazione. La combinazione del primo è 9897 ed è scritta su una macchina da scrivere al secondo piano. La combinazione dell'ultimo lucchetto a cilindro è scritto con il sangue in una delle stanze con i pazienti, ed è 7475.

Rompicapo del contenitore

1) Lakeside Amusement Park (3)
2) Walter Sullivan (1)
3) Nathan (3)

da far apparire una porta segreta.

Stanza degli insetti

Assicuratevi che la torcia sia accesa e andate al pannello di controllo vicino alla porta. Inserite il numero 572.

MUSEO/PRIGIONE

Pozzo

Prendete il bastone e colpite un punto particolare del muro tre volte, in modo

Botola

Assicuratevi di avere lo Zippo, la Bambola di Cera e il Ferro di Cavallo. I primi due oggetti si trovano nella prigione, mentre il terzo è nel cortile. Mettete le placche sulla forca e tornate all'entrata. Prendete il ferro di cavallo e andate alla botola. Combinate lo Zippo, la Bambola e il Ferro di Cavallo per aprire la porta.

Testa cubica

Ruotate la testa per aprire le porte nella stanza dietro di essa. Giratela in modo che abbia gli occhi verdi, quindi capovolgetela completamente per aprire una porta.

Rompicapo degli impiccati

Andate nella stanza in cui avete trovato sei uomini impiccati e annotatevi i loro crimini. Andate nella stanza alla fine del salone con i cappi liberi. Leggete il poema all'ingresso descrivendo i crimini degli uomini impiccati. Questo rivelerà l'ordine

in cui vanno messi i cappi: Assassino (murderer), Rapitore (kidnapper), Ladro (thief), Falsario (counterfeiter), Truffatore (swindler) e Incendiario (arsonist). Tornate nella stanza con gli impiccati per ottenere una chiave.

HOTEL

Codice della valigetta

Sul letto c'è una foto cancellata dall'inchiostro. Usate il cancellatore trovato nella base dell'ascensore per togliere lo strato di inchiostro. In questo modo scoprirete il codice che è "LOVE".

Carillon di Biancaneve

Troverete questo oggetto nella dispensa, che è piena di cibo andato a male. Entrando, il carillon si trova nello scaffale di destra. È difficile da trovare, ma se continuate a usare il vostro pulsante di "Azione" sullo scaffale riuscirete a raccoglierlo.

Carillon

Dovrete piazzare i tre carillon in un certo ordine per risolvere questo rompicapo. Da destra a sinistra, dovrete piazzare i seguenti tre: Sirenetta, Biancaneve e Cenerentola.

Teste a piramide

Usate la pistola e continuate incessantemente a sparare e a muovervi per evitare i loro colpi. Dopo un po' i "boss" si impaleranno.

Ultimo boss

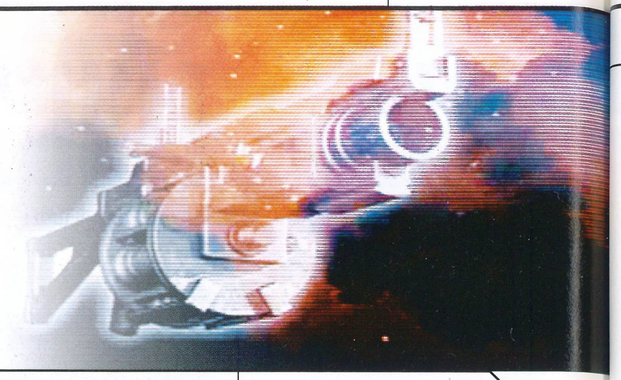
Sparatele contro di continuo finché non lascia andare delle farfalle. Quando lo fa, continuate a correre fino a che non spariscono. Continuate questo processo finché non è a terra. Quando arriva a terra sparatele ancora per finirla.

FINALI: Ci sono cinque finali possibili in *Silent Hill 2*. Per ottenere il quinto prendete il pugnale di Angela (appartamenti), il Crisma (appartamenti), il Calice d'Argento (Società Storica) e il libro delle "Memorie Perdute" (Texxon).

EXTRA: Una volta finito il gioco compariranno delle nuove opzioni "extra" nel menu. Uno vi permetterà di togliere i filtri agli effetti sonori. Ci sono anche delle nuove armi ad attendervi per rigiocare con rinnovata potenza.

Devil May Cry

Si tratta di un'avventura complicata, ma altamente gradevole per tutti i palati. Se vi serve aiuto per trovare delle Sfere o delle Missioni Segrete oppure per imparare nuove tecniche o battere un "boss", state leggendo le pagine giuste!

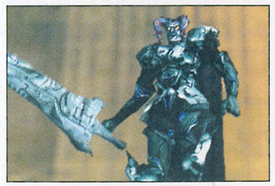


NEMICI BOSS

Phantom

Assicuratevi di usare il potere del diavolo per infliggere danni extra. Schivare i suoi attacchi dovrebbe essere semplice. Quando spara le palle di fuoco dalla bocca, muovetevi in tondo o nascondetevi dietro un pilastro. Quando fa salire il fuoco dal pavimento, semplicemente continuate a muovervi. La parte più difficile è evitare i suoi artigli quando vi avvicinate per attaccare. Cercate di colpirlo soltanto poche volte, quindi saltate immediatamente via e ritiratevi.

Nelo Angelo

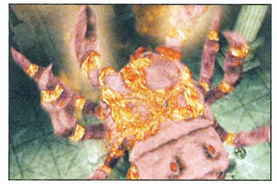


Prima di combattere con Nelo Angelo vi suggeriamo di comprare dell'Acqua Santa e una Stella Rivitalizzante. Se non avete abbastanza Sfere Rosse, andate nell'area dove avete battuto Shadow per trovare le "Sin Scissors" (Forbici del Peccato) che vi forniranno tante sfere in premio. Una volta cominciato il combattimento, usate l'Acqua Santa immediatamente in modo da ridurre drasticamente la sua energia vitale. Quando spara le palle di fuoco, saltate in avanti e attaccatelo con la spada (in forma di diavolo, se possibile). Quando parte con una combo di spada, allontanatevi e attaccate subito dopo. Combattendo a corpo a corpo con le spade potrete approfittare di piccoli momenti di stordimento del nemico per usare delle combo di spada.

Death Scissors

Quando cercherà di tagliarvi, allontanatevi, e quando agita le forbici correte in cerchio il più possibile. Quando compie il suo attacco ruotato, muovetevi evitando i colpi. In ogni caso, dovrete sempre sparargli e colpirlo con la spada. Tenete presente che non fermerà i suoi attacchi mentre subisce dei danni, come fanno certi altri nemici. Sarebbe meglio se aveste a disposizione una Stella Vitale e dell'Acqua Santa. Naturalmente, ricordatevi di usare il potere del diavolo!

Phantom – Secondo incontro



La seconda volta è un po' più facile. Mutate la vostra forma in diavolo e colpitelo il più possibile. Se riuscite a colpirlo vigorosamente, avrete bisogno al massimo di un paio di trasformazioni per batterlo. Non dovreste aver bisogno di oggetti particolari, a parte forse una Stella del Diavolo. Per quanto riguarda i suoi attacchi, essi sono gli stessi del primo incontro: seguite gli stessi consigli.

Griffon

Usate subito l'Acqua Santa per causargli dei seri danni. Ora trasformatevi in forma diabolica e cominciate a colpirlo il più velocemente possibile: questo dovrebbe togliergli due terzi dell'energia vitale o anche più. Ora sparategli e colpitelo il più possibile (usando la Lanciagranate). I suoi attacchi sono semplici da evitare: quando spara le scariche di elettricità rosse evitatele saltando a destra o a sinistra. Se spara più di due raggi, saltate indietro. Quando sale in aria, cercando di atterrarvi sopra, muovetevi molto in modo che manchi il bersaglio.

Nelo Angelo – Secondo incontro

Combatterà nello stesso identico modo dell'incontro precedente: quando attaccherà con la spada evitate i colpi, e quando carica le palle di fuoco attaccatelo. Il modo migliore per liberarsi di lui è lanciare un'Acqua Santa, quindi andare subito in forma diabolica. Mentre siete in questa forma, colpitelo con la spada il più velocemente possibile. Dovreste essere in grado di trasformarvi un'altra volta, quindi assicuratevi di avere una Stella Diabolica extra.

Griffon – Secondo incontro

Ancora questo mostro! Questa volta le cose sono più difficili, grazie ai suoi amici volanti che vi attaccheranno. Non ingaggiate combattimento senza Acqua Santa (l'unica arma che può sconfiggerlo). Lanciate subito l'Acqua Santa per provocare più danni possibile e cercate di evitare i suoi attacchi. Quando lancia l'elettricità rossa, saltate via e quando i rapaci si fanno sotto, muovetevi in cerchio costantemente per evitare i loro attacchi. Quando siete sicuri di non avere problemi, fermatevi a colpire il mostro con il Lanciagranate. Quando atterrerà, trasformatevi in diavolo e colpitelo fino a farlo fuori. Se avete due Acque Sante potrete evitarvi molti danni.

Griffon – Terzo incontro

Il terzo incontro con l'irriducibile Grifone sarà anche l'ultimo, nonché il più difficile. Dopo questo, però, l'avrete eliminato definitivamente, per cui siate pazienti. Ancora una volta dovrete lanciare subito un'Acqua Santa: il Grifone si lancerà in volo e attaccherà dall'alto. Se avete altra Acqua Santa lanciatela ora, riportandolo a terra, altrimenti usate il teletrasporto per arrivare in cima e spararglì dall'alto. Se potete colpirlo con la spada, non esitate a farlo, ma potrebbe essere difficile, quindi vi conviene cambiare forma o usare l'arma "Nightmare Beta". Se usate quest'arma correte a destra e a sinistra per evitare gli attacchi del mostro. Una volta che sarà sceso a terra troverete facile evitare i suoi attacchi, gli stessi degli incontri precedenti. Trasformatevi di nuovo, se potete, e finitelo rapidamente.

SFERE SEGRETE

Ci sono molte sfere (Orb) e oggetti segreti nel gioco. Non possiamo rivelare ogni singola sfera nascosta (alcuni sono piuttosto ovvii), ma quelle più difficili da trovare sono elencate qui sotto.

Esterno

Prima di entrare nel castello, all'inizio del gioco, passerete sopra a un piccolo camminatoio con una stanza in fondo. Saltate sul camminatoio ed entrate nella stanza per raccogliere una Sfera Blu.

Primo piano

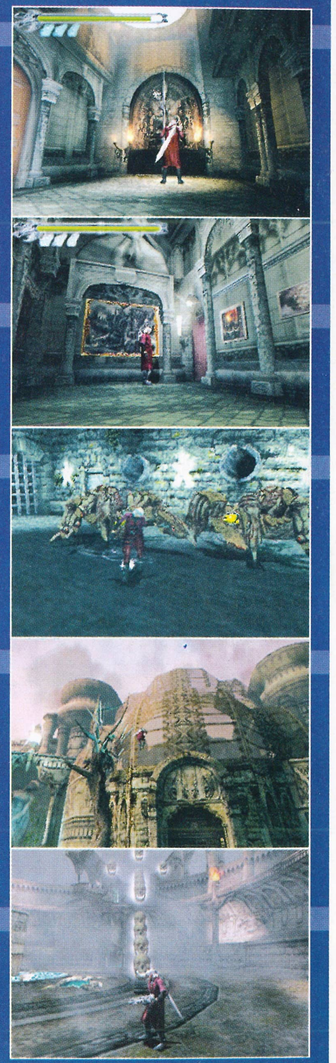
Quando andrete all'esterno nel cortile con la fontana, saltate immediatamente su questa per ottenere un po' di Sfere Rosse extra.

Ponte

Subito dopo il crollo del ponte, andate all'entrata del castello. Sulla parte sinistra, saltate in cima all'arco. Da qui, saltate verso l'esterno della piattaforma di fronte a voi. Non dovrete atterrarci sopra, ma andare abbastanza vicini da prendere la Sfera Blu. Potreste aver bisogno del "Air Hike" o del "Vortex" per ottenere questa Sfera. La cosa migliore è saltare, trasformarvi in diavolo e fare la mossa "Vortex" per arrivare vicini alla piattaforma.

MISSIONI SEGRETE

Ci sono ben dodici missioni segrete, e abbiamo deciso di elencare le prime qui di seguito. Continueremo a cercare finché non le avremo trovate tutte, quindi controllate i prossimi numeri per scoprire i segreti che mancano ancora all'appello.



Missione 1

Subito dopo aver battuto Phantom e dopo aver cominciato la missione successiva, tornate nella tana di Phantom e scoprirete questa missione. Per superarla prendete le pistole poiché sparano molto più rapidamente dello shotgun. Quando incontrate per la prima volta uno dei tre gruppi di ragni, lanciate un po' di attacchi di spada per liberarvi della maggior parte dei nemici e abbattete gli altri con le pistole. Non dovete ucciderli tutti, ma almeno cento, quindi se ce ne sono alcuni che sono difficili da fare fuori, lasciate perdere e andate al gruppo successivo. Sono ottime missioni per aumentare le caratteristiche di Dante.

Missione 2

Quando Phantom comincia a darvi la caccia per la prima volta, scappate fino alla fine della stanza ed entrate nella sala con il negozio. Questa missione sarà incentrata sui cuccioli di ragno ed è praticamente uguale alla precedente. Buona fortuna!

Missione 3

Nella stanza in cui avete preso la prima chiave in un corridoio delle fogne, nella Missione 6, troverete questa missione segreta. Dovrete abbattere due ciclopi, ma non potrete uccidere uno di essi. Saltate sopra i tubi rimanendo attaccati ai muri e aspettate. Uno dei ciclopi ammazzerà l'altro. Quando il ciclope morirà lascerà a terra una Sfera Blu. Ora vi basterà uccidere il secondo ciclope.

Missione 4

Dopo aver battuto la Falce della Morte, andate alla porta dietro il buco nel terreno (è la porta da cui siete entrati). Per superare questa missione dovrete abbattere immediatamente i Mietitori. Mettetevi di fronte alla porta dalla quale siete entrati e vedrete sopra di voi una Sfera Blu. Usate la struttura dell'edificio per fare un doppio salto: i Mietitori vi seguiranno e voi potrete usarli per saltare ulteriormente (continuate a premere il tasto del salto quando si avvicinano). Quando sarete abbastanza in alto, saltate in avanti dalla porta e potrete raccogliere la Sfera.

Missione 5

Nell'area del giardino in cui avete abbattuto Griffon per l'ultima volta (l'Arena) c'è un'altra missione segreta. Tutto quello che dovrete fare è saltare sui teschi, raggiungere la parte più alta della zona e prendere la Sfera Blu.

4° piano

Proprio dopo l'incontro con il misterioso uomo-diavolo nella camera da letto che appare dal nostro riflesso nello specchio, andate sopra il letto per prendere delle Sfere Rosse.

Livello sotterraneo 1

All'inizio della Missione 6, camminate subito verso destra fino alla fine della stanza. In fondo andate a sinistra e saltate fino a trovare una Sfera Blu.

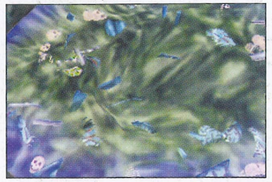
Secondo livello

Andate nella stanza con una scala che non si può salire. Potrete entrare in questa stanza soltanto tramite la scala a chiocciola. Si tratta della stanza in cima a questa rampa di scale. Troverete una Sfera Blu di fianco, sopra un binario. Saltate sopra di esso e finite nell'acqua per prendere la Sfera. Inoltre, dopo essere arrivati al cancello, andate nella stanza sotto quella precedente, dove si alza il cancello. Nell'area in fondo a destra, sopra il binario, troverete un'altra Sfera Blu.

Primo piano

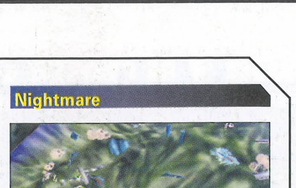
Al centro della parte superiore dell'aeroplano, dove avete trovato la Sfera Blu, troverete anche un po' di Sfere Rosse.

Nightmare



Questo "blob" non è difficile da abbattere, se conoscete i trucchi. Noterete che ci sono dei pannelli del muro che si illuminano quando vengono colpiti. Colpite uno dei pannelli finché le lettere non si sono tutte illuminate: questo trasformerà il mostro in una forma solida. A questo punto comparirà una sfera luccicante sul Nightmare, che è il suo punto debole. Colpitelo il più possibile in forma diabolica. Se le lettere sul muro scompaiono, il mostro si ritrasformerà in blob, cosa da evitare. Dovrete colpire la sfera del mostro ed evitare i suoi attacchi, colpendo i pannelli sul muro. Se l'avete, lanciate un'Acqua Santa, ma soltanto quando la sfera è esposta.

Scheletro di T-Rex



Il T-Rex non è veramente un boss, ma può essere duro abbatterlo se non sapete con precisione cosa fare. Quando lancia delle palle di fuoco, distruggetele con la spada in modo da rifletterle contro di lui. Fate questo tre volte e potrete proseguire.

Nelo Angelo – Terzo incontro

L'incontro è molto simile al precedente, eccetto che ora ha un nuovo attacco con delle spine. Evitate questi attacchi muovendovi molto e cercate di evitare le lance che

TECNICHE

Combo di parata

A volte quando attaccate c'è una piccola pausa che vi lascia vulnerabili agli attacchi dei nemici. Premete il tasto del salto mentre tenete permuto il tasto di fuoco per spostarvi rapidamente. Se vi muovete in avanti o all'indietro, questo vi farà evitare qualsiasi colpo. Se usate il joypad analogico, premendolo a destra o a sinistra, eviterete gli attacchi. In generale, saltare via è la tecnica migliore quando siete circondato da un gran numero di nemici.

Combo Lanciagranate

Il Lanciagranate ha un lunghissimo tempo di ricarica che lascia Dante incapace di difendersi. Se però premete ripetutamente il pulsante della spada o per schivare (come spiegato nella tecnica precedente) subito dopo aver sparato, il tempo di ricarica si ridurrà drasticamente. Questa tecnica è molto importante quando state cercando di compiere diverse combo.

Colpo ruotato

Questa tecnica (che dovrete acquistare) è perfetta per gli attacchi a lunghe distanze. Quando cominciate un combattimento, cercate di fare questa mossa a distanza e sparate mentre la spada sta girando: infliggerete serissimi danni ai nemici. Potrete ricevere messaggi come "Cool", "Bravo" o "Stylish" senza grossi rischi. Ricordatevi che se lanciate questo attacco contro bersagli umani sarete suscettibili ai danni durante la fase di ricarica

Combo

Quando riuscite a compiere mosse particolari il gioco lo riconosce con dei messaggi come "Dull", "Cool", "Bravo", "Awesome" e "Stylish". Per ottenere il punteggio migliore, dovrete continuare una lunga serie di attacchi consecutivi, che richiedono molti nemici nelle vicinanze. La cosa migliore è usare la spada e compiere delle combo con il Lanciagranate, come "High Time", "Stinger" e "Jump Slash". Inoltre, c'è un'altra combo segreta che potrete compiere in questo modo: lanciate due rapidi attacchi di spada, aspettate mezzo secondo e quindi colpite il pulsante della spada nuovamente.

Acqua Santa

Si tratta dell'arma più utile del gioco per combattere contro i Boss. Sebbene siano molto costose, le Acque vi renderanno la vita molto più semplice. Compratele sempre quando potete e usatele soltanto quando incontrate un Boss. Durante i combattimenti contro gli ultimi due Boss, comunque, questi attacchi non avranno molta efficacia: saranno necessari mezzi più convenzionali.

4° piano
Andate nell'area aperta con due cavalli, subito dopo aver battuto Phantom per la seconda volta. Andate in fondo a destra sul piedistallo e raccogliete le Sfere Rosse, quindi andate sul cavallo di sinistra e raccoglietene altre. Dalla testa del cavallo, saltate in avanti sopra il tetto per raccogliere una Sfera Blu.

3° piano
Subito dopo aver superato il ponte all'inizio della nona missione vedrete alcuni pilastri alti. Saltate sopra di essi usando le piattaforme per raccogliere le Sfere Rosse.

1° piano
Nel giardino in cui avete incontrato le Lame per la prima volta, andate in fondo a sinistra e vedrete una pietra tombale. Distruggetela con la spada per prendere la Sfera Blu dietro di essa. A sinistra dell'entrata con le luci che portano a una nuova area, troverete una stanza chiusa. Sul tetto c'è un'Acqua Santa.

Primo piano
Sul tronco d'albero, all'inizio della zona del bosco nel Giardino, ci sono delle Sfere Rosse: saltate in cima al tronco per raccoglierle. Inoltre, c'è una piattaforma a sinistra dell'entra-

scaglierà contro di voi. Fate attenzione e avrete la meglio.

Nightmare – Secondo incontro

Questa volta Nightmare sarà più semplice da abbattere, dato che avete la spada Sparda. Seguite la stessa strategia dell'incontro precedente e non dovrete avere problemi. Cercate di tenere da parte almeno un'Acqua Santa, nel caso ne abbiate improvvisamente bisogno, in modo da abbattere il boss in modo rapido e indolore.

Nightmare – Terzo incontro

Questa volta il blob sarà duro da abbattere: vi suggeriamo di entrare in battaglia con una Stella Vitale, "Untouchable" e almeno tre Stelle Demoniache. Se avete dell'Acqua Santa usatela, anche se questa volta infliggerà meno danni. La vostra strategia offensiva dev'essere la stessa degli altri incontri (colpite i pannelli sul muro e la sfera), ma la strategia difensiva è un po' diversa. Dovrete muovervi costantemente per evitare gli attacchi. Gli unici momenti in cui dovrete fermarvi sono quelli in cui colpirete il suo punto debole o i pannelli sul muro e, anche allora, è meglio non essere proprio immobili. Non usate la spada Sparda: trasformatevi in diavolo e usate la Alastor che ha uguale potere offensivo e aumenta le vostre capacità difensive.

Mundis

Passo 1
Prima di combatterlo, raccogliete un "Untouchable", una Stella Vitale e almeno 10 Stelle Diaboliche. Sarà anche meglio aumentare il livello di energia vitale comprando Sfere Blu. Il modo migliore per fare tutto questo è andare nella stanza con l'aeroplano e combattere i Plasma. Dato che questi mostri si moltiplicano, vi forniranno tantissime Sfere Rosse.

Passo 2
La sua prima forma non è molto tosta: sparerà grandi massi che potrete facilmente evitare o che potrete distruggere sparando se siete chiusi in un angolo. I suoi attacchi di meteore e di sfere non dovrebbero essere difficili da schivare, sempre che vi manteniate costantemente in movimento. L'unico attacco che potrebbe darvi dei problemi è la carica esplosiva, ma se andate in cima alla parte sinistra dello schermo dovreste essere in grado di evitarla. Per fargli dei danni dovrete prima disattivare il suo scudo protettivo, distruggendo le quattro sfere che si muovono in cerchio di fronte al mostro. Fatto questo usate subito il vostro potere diabolico (usate una Stella Diabolica se necessario) per lanciare un attacco-drago. Fatelo tre volte e lo avrete battuto.

Passo 3
Questo combattimento è un po' più duro. Se non lo avete già fatto, come spada usate Alastor. Trasformatevi in forma diabolica e cominciate a sparare con il nuovo potere. Quando avrete finito l'energia diabolica, usate un'altra Stella e ritrasformatevi subito. Se le piattaforme di pietra vi danno fastidio, saltate in cima a esse e continuate a sparare. Fate attenzione al Drago di Fuoco che Mundis vi lancerà contro: se lo colpite un numero sufficiente di volte vi donerà dell'energia vitale!

Passo 4
In primo luogo tornate al castello (non preoccupatevi: avete molto tempo). La forma finale di Mundis è una specie di blob enorme. Trasformatevi subito in forma diabolica e lanciate la tecnica Vortex di livello 2, che lo ucciderà molto rapidamente. Quando la scena cambierà dovrete usare le pistole: sparategli il più possibile e sarà presto ucciso (l'evento è registrato quindi non dovreste morire, ma usate una Stella Vitale o un Untouchable se dovete). Congratulazioni, ce l'avete fatta!

ALTRI

Marionette

Questi mostri sono stupidi e non costituiranno una minaccia dopo la prima ora di gioco. Assicuratevi di compiere molte combo ed evitate di essere circondati.

Bloody Mari

Sono un po' più forti delle Marionette, dato che lanciano coltelli, ma sono comunque avversari piuttosto deboli. Se li attaccate con una pressione costante non dovrebbero essere in grado di ferirvi. Sono pericolosi solo a distanza, quando possono attaccarvi con i coltelli in modo sicuro.

Forbici del Peccato e Falci del Peccato

Questi mostri possono costituire un problema, soprattutto quando arrivano in grandi ondate. Dato che soltanto le loro teste sono suscettibili ai danni, attaccateli a distanza di sicurezza facendoli fuori con il vostro fido Shotgun.

Falci della Morte

La cosa migliore è usare la spada (per la distanza) e il Lanciagranate. Muovetevi di continuo quando attaccano: quando si avvicinano e siete sicuri di poter anticipare i loro attacchi, probabilmente le armi si scontreranno, cosa che lascerà i mostri storditi. La combo di Lanciagranate è molto utile contro le Falci della Morte. Quando sono a distanza, fateli fuori con lo Shotgun.

ta di questa sezione. Saltate ai lati e troverete alcune Sfere Rosse segrete.

1F
Nell'area del giardino dove avete incontrato dei Fetish, vedrete alcune scale. Saltate a sinistra dell'entrata sopra i binari e troverete un po' di Sfere Rosse. Se

seguite il sentiero verso il basso troverete una Stella Diabolica e una pietra tombale. Distruggete la pietra.

Sconosciuto
Nell'area sconosciuta subito dopo il giardino vedrete una struttura di legno con alcuni teschi appesi. Saltate sulla parte destra

e raccogliete le Sfere Rosse. Inoltre, dopo aver incontrato il gruppo di Lame, andate alla pietra tombale per ottenere altre Sfere Rosse.

Nave
Proprio dietro il punto in cui avete ottenuto la Spara-aghi troverete anche una Stella Diaboli-

ca. Non dimenticatela, perché vi sarà utile e vi farà risparmiare denaro.

Nave sottomarina
Dopo aver completato la prima parte della missione 13, tornate alla nave. Nella stanza in fondo troverete un'altra Sfera Blu. Nella pozza opposta rispetto a quella da cui riemergerete, troverete

Beelzebub

Questi nemici sono relativamente semplici, ma sono veloci e difficili da colpire. Usate lo Shotgun per farli fuori rapidamente.

Ciclopi

I massi lanciati a distanza possono causarvi seri danni se non fate attenzione. La cosa migliore è trasformarsi e farli fuori il più velocemente possibile.

Ombre

Andate al campo di forza blu per incontrare la statua del leone nella zona in cui avete visto per la prima volta la fontana. Distruggete la statua per far saltare fuori l'Ombra e colpitela il più rapidamente possibile, evitando i suoi attacchi muovendovi a sinistra e a destra. Usate la spada soltanto quando la sfera è visibile.

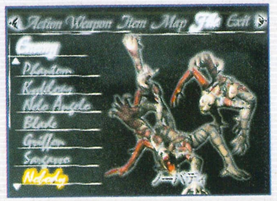
Lame

Questi nemici sono molto rapidi e possono causarvi seri danni attaccando in grandi gruppi. La cosa migliore, quando siete circondati, è saltare via e cercare di tenerli di fronte a voi. Cercate di colpirli con delle combo, dato che i vostri attacchi li fermeranno. La combo Lanciagranate è ottima.

Sargasso

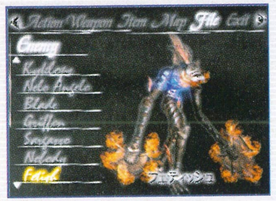
Questi teschi non costituiranno un problema se li lasciate a distanza. Dato che vi attaccheranno solo quando sono abbastanza vicini, cercate di affrontarli uno per volta. Quando uno di loro si avvicina, ma non troppo, usate lo Shotgun o il Lanciagranate.

Nobody



Non perdete tempo con questi pericolosi nemici. Seguite la strategia per le Lame: funzionerà bene anche per loro. Noterete che sputano delle sfere quando vengono colpiti, e queste possono infliggere parecchio danno. Cercate di evitarle e se il terreno diventa pieno di questi oggetti, sparateci contro o colpiteli con la spada.

Fetish



Sono lenti ma hanno molti attacchi di fuoco che possono infliggere gravi danni. Non appena ne vedete uno, attaccatelo fino a che non blocca uno dei vostri attacchi di spada: questo significa che sta per lanciare un colpo di fuoco e sarà meglio saltar via subito per evitarlo.

Frost

Questi nemici sono molto tosti, poiché hanno diversi tipi di attacchi e sono molto veloci. Se ne vedete uno, saltate in alto: anche lui salterà verso di voi o farà uscire delle spine dal terreno. In entrambi i casi, dovrete colpire il nemico prima che torni a terra o saltare via per evitare i danni. Il modo migliore per avere a che fare con i Frost è intrappolarli in un angolo o contro un muro e attaccarli continuamente con combo di vario tipo. Non è una tecnica efficace al 100%, ma va abbastanza bene.

Plasma

Se non sapete come combattere questi mostri, i Plasma possono essere molto difficili. Dato che si dividono quando li colpite, dovrete avere spesso a che fare con più di uno di loro per volta. Meglio colpirli poche volte e poi schivare i colpi allontanandovi. La combo Lanciagranate funziona bene contro di loro e in questo modo non dovreste essere colpiti troppo frequentemente. Se riuscite a colpirli mentre stanno attaccando, fermerete il loro colpo (ottima cosa quando stanno per lanciare il raggio di ghiaccio). Questi nemici possono fornirvi molte Sfere Rosse rapidamente..

una Sfera Blu sommersa.

Area della nave
Prima di abbandonare quest'area raccogliete alcuni dei tesori a sinistra, dopo aver abbattuto alcuni nemici. Distruggete le casse del tesoro a destra per raccogliere un'altra Sfera Blu.

Area della nave
Subito dopo essere entrati nell'area, oltrepassate la trappola piena di spine su un piano rotante e prendete il trasporto verso l'alto. Dietro l'area in cui arriverete c'è una cascata: andate lì e prendete un'Acqua Santa. Inoltre, sopra il piccolo gazebo c'è una Sfera Rossa. Da qui, saltate sulla piattaforma a destra e prendete una Sfera Blu, quindi saltate sulle piattaforme a sinistra per raccogliere altre Sfere.

Secondo piano
Subito dopo aver preso l'Acqua Santa nel giardino, andate all'esterno e combattete nuovamente la Falce Oscura. Prima di lasciare questa zona, c'è un'area con Sfere Rosse e Blu (una piattaforma subito sotto il percorso su cui vi trovate, illuminata da due torce). Entrate e raccogliete gli oggetti.

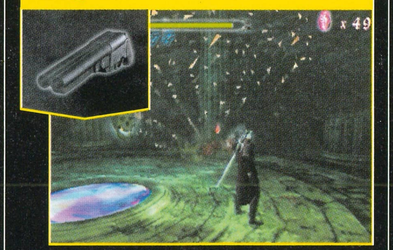
Primo piano
Quando oltrepassate la porta dell'area del giardino che

ARMI

Handgun

Sicuramente meno potenti di ciò che si rintraccia in seguito, ma che spettacolo utilizzarle! Provate a sollevare i nemici con la spada e poi...

Shotgun



Immancabile. Da qualche parte, nella Bibbia dei Videogiochi ci deve essere scritto: "Impossibile andare avanti senza uno shotgun".

Grenade Launcher

Difficilmente utilizzerete un'arma diversa, dopo che avrete trovato il lanciagranate. Lento, ma efficace, è l'arma più potente.

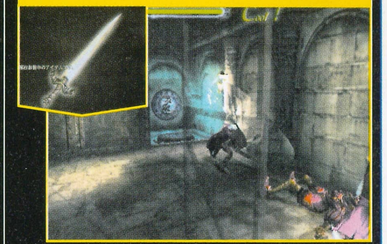
Needlegun

Si utilizza solo nelle fasi di gioco che vedono Dante nuotare; con visuale in soggettiva. Utilissima, visto che è l'unica arma in quei casi.

Nightmare-B

Inutile rispetto al lanciagranate che troverete qualche missione prima. Molto bella l'animazione introduttiva che lo caratterizza.

Normal Sword



La fida spada con cui Dante comincia il gioco. Sarà abbandonata prestissimo, ma come non rimanerle affezionati?

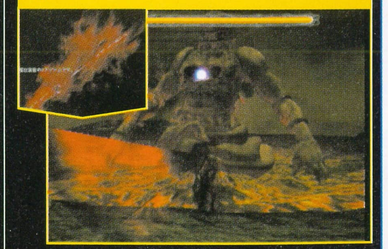
Alastor

Splendida. E' l'arma più utilizzata nel corso del gioco. Versatile e ricca di mosse; non vi tradirà mai e poi mai.

Ifrit

Lo spettacolo tamarro allo stato brado. Se volete che Dante prenda a calci e pugni i suoi avversari; questa è l'arma che fa per voi.

Sparda



Elegantissima e degna del massimo rispetto, l'arma del paparino di Dante è anche molto efficace. Peccato sia disponibile solo verso la fine...

era bloccata da uno scudo, troverete della Luminite. Subito sopra di essa c'è una piattaforma. Saltateci su e troverete delle Sfere Rosse.

Secondo piano
Nel castello in cui avete appena combattuto Nightmare per la seconda volta, c'è

un'altra stanza sul retro (non quella da cui siete entrati). Attraversatela e troverete dei Plasma. Uccideteli e procedete fino alla fine del tunnel, dove troverete una Sfera Blu.

1° piano
Andate nella stanza in cui avete cominciato il gioco. Se ci tornerete prima di combattere Mundis, troverete un'altra Sfera Blu. Per prenderla, entrate nel secondo livello di fronte al punto in cui avete acquistato degli oggetti. Da qui fate un doppio salto e raccogliete la sfera.

Corridoio primo piano
Nel primo lungo corridoio (quello oltre la porta della stanza dell'aeroplano, si nasconde un'altra Sfera Blu. Non appena entrati nel corridoio, prendete a sinistra. Vedrete un dipinto e una testa

appena sopra il quadro. Saltate sulla testa e raccogliete la Sfera che galleggia in aria.

TRUCCHI&CODICI

La fonte mensile che vi fornisce tutti i più nuovi e ricercati trucchi PlayStation

Riconoscetelo, senza trucchi non vivete! Avete bisogno di trucchi e codici per i vostri giochi PlayStation. Non temete, noi sappiamo come accontentarvi. Rimanete su PSM e non vi mancheranno mai le scorte!

Armored Core 2
Modalità "Limiter Release"

Per usare questa funzione premete L1, L2, R1, R2, e R3. Questo vi permetterà di accedere alla modalità "Limiter Release" per circa 40 secondi. Dopo aver fatto questo, però, sarete completamente privi di difese per circa 50 secondi.

Klonoa 2: Lunatea's Veil
Trucchi con le orecchie lunghe

Liberare il carillon
Completate i due stage nascosti per aprire la modalità di test sonori.

Scoprire i livelli nascosti
In ogni stage ci sono sei stelle che dovete raccogliere: se riuscirete a collezionarle tutte otterrete una bambola e se riuscirete a ottenere otto bambole scoprirete uno dei livelli nascosti del gioco. Con sedici bambole scoprirete anche il secondo livello nascosto.

Scoprire le immagini segrete
Ci sono 150 gemme in ogni livello del gioco: se riuscirete a raccoglierle tutte scoprirete delle immagini speciali nella galleria.

Nascar Heat 2002
Trucchi a 300 all'ora

Scoprire la modalità "Hardcore Realism"
Per scoprire questa modalità dovrete ottenere un punteggio di 100: la modalità si rivelerà soltanto per il circuito che avete scelto.

Scoprire Richard Petty
Completate tutte le sfide "Heat Challenge" ricevendo almeno un punteggio "Bronzo" in ognuna, e potrete accedere a Richard Petty.

Mobile Suit Gundam
Trucchi Peter Rei

Zak 2 di Garma
Nella seconda missione, distruggete almeno sei Dopp che cercano di far saltare la Base Bianca. Fatto questo Garma si troverà nel suo Zak. Distruggetelo e finite la missione per vedere tale mobile suit nella galleria.

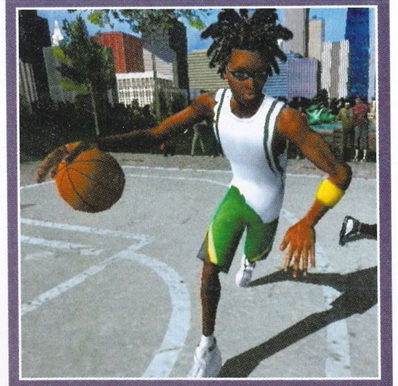
Zak 2 di Shia (modalità "Tactics Battle")
Distruggete il Gok di Shia a livello di difficoltà "Hard" in meno di quattro minuti.

Modalità "Tactics Battle"
Completate la modalità "Story" per scoprire questa nuova modalità di gioco. A questo punto potrete giocare dalla parte della Federazione Terrestre o del Principato di Ion.

NBA Street
Trucchi a spicchi

Trucchi Dribbling
Backtrack: tenete premuto L2+R2 e premete ▢
Breaking you off: tenete premuto R1+R2+L1 e premete ▢
Change up: tenete premuto L1+R2 e premete ◯
Ciclone: tenete premuto L1+L2+R1 e premete ◯
Doppio cross: tenete premuto L1+L2+R2 e premete ▢
Downshift: tenete premuto L2+R1 e premete ◯
Off the Chain: tenete premuto L1+R1 e premete ▢
Slip'n'Slide: tenete premuto L2+R1+R2 e premete ▢
Streetwise: tenete premuto L1+L2 e premete ◯

Trucchi Dunking
Around the world: tenete premuto L1+R1+R2 e premete ◯
Backbreaker: tenete premuto L2+R2 e premete ◯
Dinner's Served: tenete premuto L1+L2+R1+R2 e premete ◯
Dominator: tenete premuto L1+L2 e premete ◯
Dunkalicious: tenete premuto L1+L2+R2 e premete ◯
Groundshaker: tenete premuto R1+R2 e premete ◯
Hammerdown: tenete premuto R1+L1 e premete ◯
Highrise: tenete premuto L1+R2 e premete ◯
Put it home: tenete premuto L1+L2+R1+R2 e premete ◯
Special Delivery: tenete premuto L1+L2+R1 e premete ◯
Superfly: tenete premuto L2+R1+R2 e premete ◯
Wake up call: tenete premuto L2+R1 e premete ◯



TRUCCO DEL MESE

Extreme G-3
Due ruote futuristiche

Turbo illimitato
Andate nella schermata dei titoli e premete L1+R1, L2+R2, L1+L2, R1+R2

Munizioni infinite
(Menu di pausa durante il gioco)
Premete L2 R2 L1 R1, L2+R2, R1+L1

Scoprire tutti i percorsi
L1 L1 L2 L2 R2 R2 R1 R1, R1+R2+L1+L2

Percorso ovale super veloce
L1 L2 R1 L1 R2, L1+R1, L2+R2

Bonus di denaro
L1 L1 L1 L1 L1 L2 L2 L2 L2 L2 R1 R1 R1 R1 R2 R2 R2 R2 R2, R1+R2+L1+L2

▲ Questi codici sono particolarmente interessanti perché vi permetteranno di superare la barriera del suono!

Madden NFL 2002
Tutte le schede

Le schede da 1 a 150 sono schede speciali dei giocatori che danno a ogni giocatore un bonus del 25% per una partita. Il "bronzo" dura per una partita, l'argento dura fino alla fine del "quarter" e l'oro dura per metà partita. Le schede si ottengono completando diversi obiettivi.

Giocatori storici
Le schede da 151 a 200 sono dedicate ai giocatori storici che si possono usare nella pool "Free Agent". Una volta scoperto un giocatore storico potrete assegnarlo alla vostra squadra. I giocatori sono Carl Banks, Bill Bates, Jerome Brown, Jim Burt, Keith Byars, Dwight Clark, Gary Clark, Roger Craig, Richard Dent, John Elwa, Boomer Esiason, Jumpy Geathers, Kevin Greene, Dan Hampton, Rodney Hampton, Tim Harris, Ken Harvey, Craig Heyward, Jay Hilgenberg, Merril Hoge, Keith Jackson, Rickey Jackson, Joe Jacoby, Pepper Johnson, Brent Jones, Seth Joyner, Jim Kelly, Jim Lachey, Steve Largent, Dexter Manley, Charles Mann, Dan Marino, Wilber Marshall, Clay Matthews, Jim McMahon, Karl Mecklenburg, Matt Millen, Art Monk, Joe Morris, William Perry, Tom Rathman, Barry Sanders, Phil Simms, Mike Singletar, Jackie Slater, Pat Swilling, Steve Tasker, John Taylor, Herschel Walker, Steve Young.

Schede trucco
Le schede dalla 201 alla 232 sono schede "trucco" usate durante il gioco per aumentare le possibilità di vittoria. Queste schede sono: la prima e la cinque, la prima e la 14, la quinta Down, la terza Down, Human Plow, Super Dive, Da Boot, Tight Fit, Da Bomb, Lame Duck, Mistake Free, Fumbilitis, BINGO!, Unforced Errors, Mr. Mobility, Extra Credit, Touch, Bad Spot, Toast,Jam, Pocket Protectors, Penetration, QB on Target, Coffin Corner, Wind Gust, Hands of Glue, Hands of Stone, Couch Potato, Time Out, Ouch!,

Schede stadio
Le schede dalla 233 alla 248 apriranno un nuovo stadio che potrete selezionare. Tali schede sono: Super Bowl XXXVI, Super Bowl XXXVII, Super Bowl XXXVIII, Super Bowl XXXIX, Aloha Stadium, Old Redskins Stadium, Old Oakland Stadium, Old Houston Stadium, Old Pittsburgh Stadium, Old Denver Stadium, Tiburon Stadium, EA Sports Stadium, Dodge City Stadium, Nile High Stadium, Alpha Blitz Stadium, Maddenstein Stadium.

Squadre classiche
Le schede dalla 249 alla 274 renderanno disponibili certe squadre per la modalità "Exhibition".Tali schede sono: 58 Colts, 66 Packers, 68 Jets, 70 Browns, 72 Dolphins, 73 Bills, 74 Steelers, 76 Raiders, 77 Broncos, 78 Oilers, 80 Raiders, 81 Chargers, 82 Redskins, 83 Raiders, 84 Dolphins, 85 Bears, 86 Giants, 88 49ers, 90 Eagles, 91 Lions, 92 Cowboys, 93 Bills, 94 49ers, 96 Packers, 98 Broncos, 99 Rams.

Squadre Madden
Le schede dalla 275 alla 290 corrispondono alle squadre All Madden dal 984 al 1999. Potrete selezionare queste squadre per la modalità "Exhibition".

Squadre Fantasy
Le schede dalla 291 alla 298 renderanno disponibili certe squadre per la modalità "Exhibition".Tali squadre includono i Madden Super Bowl, i Marshals, i Mummies, i Sugar Buzz, i Monsters, i Tiburon, gli EA Sports, e John Madden.

Schede Cheerleader
Giocando le schede dalla 299 alla 329 aumenterete il tifo del pubblico e darete alla vostra squadra un grande aiuto psicologico. Tali schede comprendono: Bears, Bengals, Bills, Broncos, Browns, Buccaneers, Cardinals, Chargers, Chiefs, Colts, Cowboys, Dolphins, Eagles, Falcons, 49ers, Giants, Jaguars, Jets, Lions, Packers, Panthers, Patriots, Raiders, Rams, Ravens, Redskins, Saints, Seahawks, Steelers, Titans, Vikings.

Drill point

Corsa da 15 yard	300
Meta da 21 yard	350
Recupero "fumble"	375
Conversione da due punti	375
Goal di campo	525
Goal di campo da più di 31 yard	675

City Crisis
Elitruccheri

Scoprire modalità "Chase Car"
Per accedere a questa modalità dovrete ottenere una classificazione "A" in ogni missione e una classificazione "S" in modalità "Bus Chase".

Scoprire modalità "Disaster"
Per accedere a questa modalità dovrete ottenere una classificazione "S" in modalità "Final Rescue".

Scoprire modalità "Final Rescue"
Per accedere a questa modalità dovrete ottenere una classificazione "S" usando le auto sportive.

Gauntlet: Dark Legacy
Trucchi fantasma

Sequenze in full motion video
Durante il caricamento del gioco, tenete premuto ⊗. Dopo la schermata legale di Midway, potrete vedere tutti i filmati del gioco. Premete di nuovo ⊗ per saltare un filmato e vedere quello successivo.

Scoprire livello bonus
Giocate il primo livello almeno tre volte e andate nella "Section Level". Giocate questo livello altre due volte per scoprire gli stage nascosti del gioco.

Codici per Gameshark

ESPN XGames Skate-Boarding
Codice di attivazione EC8A17A014439B6C
Speciali completi 4D5297441456E6B9
Tutte le tavole 7C1EEE38144EE7A6
..... 3D9882291456E7A5
..... 4C1EEE581456E6A6
Punteggio massimo 0D5295EC1456E7A5
..... 1D5295EC17E9C70C

RE: Code Veronica X
Codice di attivazione C8533D01445D97C
Salute infinita 4CD6A9241456E745
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 1 ..... 3CD6B4A01456E70B
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 2 ..... 3CD6B4A41456E70B
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 3 ..... 3CD6B4A81456E70B
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 4 ..... 3CD6B4AC1456E70B
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 5 ..... 3CD6B4B01456E70B
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 6 ..... 3CD6B4B41456E70B
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 7 ..... 3CD6B4B81456E70B
Oggetti/Munizioni infinite
Claire posizione 8 ..... 3CD6B4BC1456E70B

Test Drive Off-Road: Wide Open
Codice di attivazione EC8782E4142CE55C
Massimo punteggio gara 4CB9F0F41456E70C
Replay infiniti 3CB9ABB81456E7A1
Massimo denaro in modalità Career 1CB9DAF414BE598C

Extermination
Codice di attivazione EC8D31701445DC6C
Salute 4C188B7E145625DD
..... 4C1887F6145625DD
Infezione 0% 4C1887FE1456E7A5
..... 4C188B821456E7A5
Munizioni MG infinite 4C188FDC1456089C
Shotgun infinito 4C188FD01456089C
Niente ricariche 3C188F861456E70C
Granate infinite 4C188FCE1456089C
Lanciafiamme infinito 1C188FD41473E788
Lanciafiamme senza ricariche 4C188FD21456E788
Razzi infiniti 4C188FD81456089C
Batteria infinita 3C188FD61456E7D5
..... 3C188FDB1456E7D5
Tempo minore 1C1888781456E7A5
Tutte le parti delle armi 1C188F8C1355E6A6
..... 1C188F901355E6A6
..... 1C188F941355E6A6
..... 1C188F981355E6A6
Grappini per arrampicarsi 3C188FA51456E7A6
Arctic Parka 3C188FA21456E7A6
Tutte le note di Dennis 3C188FE71456E7A6
..... 1C188FEC1355E6A6
..... 1C188FF01355E6A6
..... 1C188FF41355E6A6
..... 1C188FF81355E6A6
..... 1C188FFC1355E6A6
..... 1C188F001355E6A6
..... 1C188F041355E6A6
..... 4C188F081456E6A6
..... 3C188F061456E7A6
"Me so thorny" 0C188FCC1446B0A7
..... 4C188FCC1456B00C

ACTION REPLAY

In esclusiva per i lettori di PSM, la raccolta dei migliori codici per l'accessorio più truccato del mondo PlayStation!

Eccoci giunti in una nuova e succulenta rubrica di trucchi, all'interno della zona dedicata a chi vuole terminare i giochi a tutti i costi. Mensilmente vi daremo i codici adatti a questa nuova diavoleria...

Codici per la versione PlayStation 2 dell'Action Replay

DEVIL MAY CRY DEMO

(M)
EC84E3B4
1456E60A
Salute
4CD98F4A
1456E4FD
Demon Trigger
4CD990DA
1456E67D
Vital Star
4CFC37FE
1456E7A8
Red Orb
0CFC37B4
1426E7A6
4CFC37B4
1456692C
Yellow Orb
4CFC379C
1456692C
Attacchi
3CFC37A7
145630A5
Modalità Mega Demon
0CF94726
1456AC0C
1C8665A8
1456E7A5
0CF94726
1456B20C
1C8665A8
10591E9D
Lightnin gun
3CD9934A
1456E7C9
Flaming Fist
4CD990DC
1456E7A6
Niente demone
4CD990DC
1456E7A1

EXTREME G RACING

(M)
EC8E8D08
1456E60A
Shield infinito + Turbo
4C8A4620
1456E7A7
Una vagonata di soldi
4C8C79AC
1456B00C
Partire dal quarto giro
4C899354
1456E7A8
Partire dal terzo giro
4C899354
1456E7A7
Partire dal secondo giro
4C899354
1456E7A6
Tutte le armi
4C8C79B8
1456E6A6
4C8C79B6
1456E6A6
4C8C79BC
1456E6A6
4C8C79BA
1456E6A6
4C8C79C0
1456E6A6
4C8C79BE
1456E6A6
Moto da 900G
4C8C79CC
1456E6A6
Moto da 1100G
4C8C79CA
1456E6A6
Moto da 1500G
4C8C79D0
1456E6A6
Starcom Team
4C8C7878
1456E7A6

Dei seguenti codici ne potete usare uno solo per volta:-
Visuale da dietro alla moto
4C8C4F4E
1456A7E1
Visuale da molto indietro
4C8C4F4E
1456A709
Visuale da sopra le spalle
4C8C4F4E
1456D50C

VICTORIOUS BOXERS

(M)
EC878704
1456E60A
Giocatore uno superforte
1C8BC930
1456E6D6
Avversari deboli
1C8BD810
1456E7A5
Sbloccare tutto
1C8BB924
1456B00C

DARK CLOUD

(M)
EC838C80
1445ACCC
Soldi
4D5A82B6
1456089C
Energia infinita per Toan
4D594176
1456E70C
4D594182
1456E70C
Energia infinita per Xion
4D59417C
1456E70C
4D594188
1456E70C
Energia infinita per Goro
4D59417A
1456E70C
4D594186
1456E70C
Energia infinita per Ruby
4D594180
1456E70C
4D59418C
1456E70C
Energia infinita per Ungaga
4D59417E
1456E70C
4D59418A
1456E70C
Energia infinita per Osmond
4D594184
1456E70C
4D594190
1456E70C
Niente necessità di bere per Toan
4D5A8276
14562615
Niente necessità di bere per Xion
4D5A827A
14562615
Niente necessità di bere per Goro
4D5A827E
14562615
Niente necessità di bere per Ruby
4D5A8282
14562615
Niente necessità di bere per Ungaga
4D5A8286
14562615
Niente necessità di bere per Osmond
4D5A828A
14562615
Punti pesca infiniti
4D59EF44
1456089C

Per avere le parti dei georami
Nolun Village
(Andate nel dungeon–Livello 1)
Casa propria
4D59F250
1456E7A6
4D59F252
1456E7A6
4D59F258
1456E7A6

L'Action Replay in azione

Ricordiamo che il prodotto Datel è distribuito in Italia da IMS, e che esistono diverse versioni del prodotto: PS2 X-Port, PS2 Action Replay e PS2 Extreme.

Per inserire in memoria un nuovo codice (chiaramente prelevato dalla nostra lista esclusiva) selezionate "SCEGLI GIOCO"...

... invece di scegliere fra i codici già memorizzati puntate sull'opzione "NUOVO GIOCO" per accedere alla schermata d'immissione...

... a questo punto dovete inserire il nome del gioco e, in una seconda fase, quello che volete dare al cheat ("Vite infinite", per esempio)...

... l'ultimo passo, ovviamente, consiste nel digitare la sequenza di numeri e lettere che costituisce il codice. Dopo aver salvato, lo troverete in lista.

4D59F256
1456E7A6
4D59F25C
1456E7A6
4D59F25A
1456E7A6
4D59F260
1456E7A6
Casa di Macho
4D59F268
1456E7A6
4D59F26A
1456E7A6
4D59F270
1456E7A6
4D59F26E
1456E7A6
4D59F274
1456E7A6
4D59F272
1456E7A6
4D59F278
1456E7A6
Casa di Laura
4D59F280
1456E7A6
4D59F282
1456E7A6
4D59F288
1456E7A6
4D59F286
1456E7A6
4D59F28C
1456E7A6
4D59F28A
1456E7A6
4D59F290
1456E7A6
Casa di Paige
4D59F298
1456E7A6
4D59F29A
1456E7A6
4D59F2A0
1456E7A6
4D59F29E
1456E7A6
4D59F2A4
1456E7A6
4D59F2A2
1456E7A6
4D59F2A8
1456E7A6
Casa di Claude
4D59F2B0
1456E7A6
4D59F2B2
1456E7A6
4D59F2B8
1456E7A6
4D59F2B6
1456E7A6
4D59F2BC
1456E7A6
4D59F2BA
1456E7A6
4D59F2C0
1456E7A6

Casa di Hag
4D59F2C8
1456E7A6
4D59F2CA
1456E7A6
4D59F2D0
1456E7A6
4D59F2CE
1456E7A6
4D59F2D4
1456E7A6
4D59F2D2
1456E7A6
4D59F2D8
1456E7A6
Casa di Alnet
4D59F2E0
1456E7A6
4D59F2E2
1456E7A6
4D59F2E8
1456E7A6
4D59F2E6
1456E7A6
4D59F2EC
1456E7A6
4D59F2EA
1456E7A6
4D59F2F0
1456E7A6
Casa di Gaffer
4D59F2F8
1456E7A6
4D59F2FA
1456E7A6
4D59F200
1456E7A6
4D59F2FE
1456E7A6
Mulino di Drann
4D59F210
1456E7A6
4D59F212
1456E7A6
4D59F218
1456E7A6
4D59F216
1456E7A6
4D59F21C
1456E7A6
Mulino piccolo 1
4D59F528
1456E7A6
4D59F52A
1456E7A6
4D59F530
1456E7A6
Mulino piccolo 2
4D59F540
1456E7A6
4D59F542
1456E7A6
4D59F548
1456E7A6
Mulino piccolo 3
4D59F558
1456E7A6

4D59F55A
1456E7A6
4D59F560
1456E7A6
Stagno
4D59F570
1456E7A6
Alberi
4D59F588
1456E7A6
Strada
4D59F5A0
1456E7A6
Fiume
4D59F5B8
1456E7A6
Ponte
4D59F5D0
1456E7A6

Matataki Village
(Andate nel dungeon–Livello 1)
Casa di Pao
4D59FF08
1456E7A6
4D59FF0A
1456E7A6
4D59FF10
1456E7A6
4D59FF0E
1456E7A6
4D59FF14
1456E7A6
4D59FF12
1456E7A6
Casa di Cacao
4D59FF20
1456E7A6
4D59FF22
1456E7A6
4D59FE28
1456E7A6
4D59FE26
1456E7A6
4D59FE2C
1456E7A6
4D59FE2A
1456E7A6
4D59FE30
1456E7A6
Casa di Bunbuku
4D59FE38
1456E7A6
4D59FE3A
1456E7A6
4D59FE40
1456E7A6
4D59FE42
1456E7A6
4D59FE48
1456E7A6
Casa di Kye & Momo
4D59FE50
1456E7A6

4D59FE52
1456E7A6
4D59FE58
1456E7A6
4D59FE56
1456E7A6
4D59FE5C
1456E7A6
4D59FE5A
1456E7A6
4D59FE60
1456E7A6
Casa di Barons
4D59FE68
1456E7A6
4D59FE6A
1456E7A6
4D59FE70
1456E7A6
4D59FE6E
1456E7A6
4D59FE74
1456E7A6
4D59FE72
1456E7A6
Casa di Couscous
4D59FE80
1456E7A6
4D59FE82
1456E7A6
4D59FE88
1456E7A6
4D59FE86
1456E7A6
4D59FE8C
1456E7A6
Casa di Mushroom
4D59FEB0
1456E7A6
4D59FEB2
1456E7A6
4D59FEB8
1456E7A6
4D59FEB6
1456E7A6
4D59FEBC
1456E7A6
4D59FEBA
1456E7A6
4D59FEC0
1456E7A6
Pozzo 1
4D59FEC8
1456E7A6
4D59FECA
1456E7A6

4D59FED0
1456E7A6
4D59FECE
1456E7A6
4D59FED4
1456E7A6
Pozzo 2
4D59FEE0
1456E7A6
4D59FEE2
1456E7A6
4D59FEE8
1456E7A6
4D59FEE6
1456E7A6
4D59FEEC
1456E7A6
Pozzo 3
4D59FEF8
1456E7A6
4D59FEFA
1456E7A6
4D59FE00
1456E7A6
4D59FEFE
1456E7A6
4D59FE04
1456E7A6
Mulino ad acqua 1
4D59FE10
1456E7A6
4D59FE12
1456E7A6
4D59FE18
1456E7A6
Mulino ad acqua 2
4D590128
1456E7A6
4D59012A
1456E7A6
4D590130
1456E7A6
Mulino ad acqua 3
4D590140
1456E7A6
4D590142
1456E7A6
4D590148
1456E7A6
Negozio del Wise Owl
4D590158
1456E7A6
4D59015A
1456E7A6
4D590160
1456E7A6
4D59015E
1456E7A6
4D590164
1456E7A6
4D590162
1456E7A6
Alberi
4D590170
1456E7A6
Fiume
4D590188
1456E7A6

Continua...

PSMail

Benvenuti nel fantastico ritrovo per i fan PlayStation, in cui la redazione si mette a vostro completo servizio per soddisfare ogni vostra singola curiosità!

PSM vi invita a mandare le vostre lettere al seguente indirizzo: PSMail - c/o Future Media Italy - Via Asiago 45 - 20128 Milano. O al fax 02/26005524. Tramite E-Mail: psm@futuremediaitaly.it

Cara redazione di PSM, la vostra rivista è fantastica e piena zeppa di notizie interessanti. Ogni mese la compro e la leggo velocissimamente e continuo a rileggerla per tutto il mese! Ma veniamo al dunque: ho appena acquistato la PS2 e *GT3* (sono al 70%):
1. Cosa si ottiene terminando il bonus, nella modalità arcade, a livello difficile?
2. Dove si vince la Lamborghini Diablo? E la Tuscan?
3. Quante sono le Formula 1? Io ne ho quattro, due Polyphony 1 e due Polyphony 2...
4. Non si possono cambiare le carrozzerie normali in quelle da gara come in *GT2*?
5. Durante le gare è possibile cambiare l'olio?
Sto aspettando ansiosamente *MGS2* (come milioni di altri giocatori) e vorrei sapere:
6. Quando uscirà in Italia esattamente? E in Giappone?
7. Su quanti CD starà il gioco?
8. Utilizzerà già Internet?
9. Ci sarà una modalità per 2 giocatori?
10. Più avanti nel tempo si potranno vendere CD demo per PS2?

Lele (e-mail)

▶SKULZ: Olaz Lele, scusami per il saluto, ma sono da poco tornato da una settimana in Spagna insieme a Chibi. Questo mese la posta di PSM è strapiena di domande superdifficili, quindi bando alle ciance (le mie intendo) e sotto con l'informazione videoludica.
1. Sinceramente non sono ancora riuscito a terminarlo, anche perché mi sto concentrando sulla modalità Gran Turismo. Comunque sono quasi certo che si tratti di un filmato.
2. Mi spiace deluderti, stando a quanto si dice in giro la Lamborghini non è ufficialmente presente nella versione PAL di *GT3: A-spec*, né in quella NTSC americana. L'accordo tra Kazunori e Lamborghini prevede l'utilizzo del bolide solo per la versione NTSC giapponese. La Tuscan invece c'è, ma la devi comprare al prezzo di 80.780 crediti. Con questa poi puoi andare a vincere il Tuscan Challenge e aggiudicarti la TVR Griffith 500 o la Speed 12, quest'ultima disponibile solo come premio e non acquistabile direttamente dal concessionario.
3. Eccoti la lista completa delle sei Formula 1. F094/H: FW16 Williams Renault V10 guidata nel 1994 da Damon Hill. F094/S: FW16 Williams Renault V10 guidata nel 1994 da Ayrton Senna (si tratta del bolide in cui il campione ha trovato la morte a Imola). F090/S: MP4/5B McLaren Honda V10 guidata nel 1990 da Ayrton Senna. F688/S: MP4/4.03 McLaren Honda V6 Turbo guidata nel 1988 da Ayrton Senna. F687/S: 99T Lotus Honda V6 Turbo guidata nel 1987 da Ayrton Senna. F686/S: 98T Lotus Renault V6 Turbo guidata nel 1986 da Ayrton Senna. E per finire la F686/M: Williams Honda V6 Turbo guidata nel 1986 da Nigel Mansell.
4. Purtroppo no.
5. No. (Furbastro, volevi recuperare dei cavalli, vero?) E ora *MGS2*:
6. "Esattamente" è una parola grossa, soprattutto quando si parla di date di uscita dei videogiochi. Tuttavia, stando alle ultime notizie giunte in redazione prima di andare in stampa, pare che *Metal Gear Solid 2* sia destinato ad arrivare in Giappone e America a novembre, senza alcun ritardo di sorta. Credo che per l'Europa dovremo invece aspettare almeno fino a marzo del 2002.
7. Un DVD.
8. No.
9. No.
10. Non credo proprio, le case software li usano solamente per pubblicizzare i loro prodotti. Però magari potresti mettere su un commercio poco legale di quelli in omaggio con la rivista Ufficiale... oh, io non ti ho detto niente, sia chiaro! Ciaoz

▲ *Capcom Vs SNK 2* è un picchiaduro che cerca di ottenere successo unendo due titani del passato. Il risultato è un pentolone divertente di nostalgia e de-javu.

▲ *Tekken 4* è un gioco altamente atteso dai possessori di PS2. La curiosità di vedere le novità e provare la migliorata giocabilità di questo picchiaduro rende scettici e speranzosi gli appassionati...

Ciao amici, come state? Bene? Non credo, dato che so che non mi risponderete e in redazione sarà già arrivato a trovarvi un branco di zombie, dimensione 100 metri x 200 metri... Ehi, ma i complimenti? Siete i redattori più professionali e mitici della storia (VI BASTA?). A ciance, finite ecco le domande da veri sapientoni:
1. *GT3* e *GT2* mi piacciono, ma non ho trovato molta innovazione. Provate a dirmi le differenze sostanziali: se riuscite a convincermi, andrò a comprare il seguito del gioco di corse numero uno del mondo...
2. *RE3* è bellissimo, so che è vecchio, ma io continuo a giocarci anche adesso. Perché non avete messo gli adesivi di Claire e di Jill nel numero di novembre? Che cos'hanno più di loro quelle snowboarder?
3. Descrivetemi in una parola ognuno di questi giochi: *Tin-Tin, Tekken 4, MGS2, RE Code: Veronica X, Final Fantasy Dieci, Capcom Vs SNK 2.*
Se mi avete scartato sentirete presto certi gemiti simili a quelli di uno zombie... Esigo RISPOSTE DA TE, Skulz!

Denzel (e-mail)

▶PAOLO: 1. A me non passa neanche per la testa di convincere un lettore ad acquistare un gioco (e a voi raga?): mi limito a esprimere un giudizio, poiché mi piace farlo e perché, dopotutto, questo è il mio lavoro. Resta inteso che la decisione finale spetta a voi. Se sei indeciso, la cosa migliore da fare è andare da un negoziante "accondiscendente" e chiedergli di provarlo...
2. Che "hanno più tette" si può dire (solo per stavolta NdAntonio)?
3. Allora: *Tin-Tin*, démodé; *Tekken 4*, futile; *MGS2*, capolavoro; *RE Code: Veronica X*, dignitoso; *Final Fantasy X*, colossal; *Capcom Vs SNK 2*, minestra riscaldata (va be', sono due parole ma non mi veniva di meglio).
▶CHIBI: 1. Ciao Denzel, lascia perdere quello che dice Paolo e corri immediatamente a comprare *GT3*!
2. Certo che si può dire tette (e siamo a due volte NdAntonio)... e si può dire anche che hanno meno vestiti (aaargh! NdAntonio).
3. Adoro questo genere di domande: *Tin-Tin*, non è un videogioco. *Tekken 4*, è un videogioco; *MGS2*, è un videogioco più più; *RE Code: Veronica X*, è un videogioco più, ma un po' furi (vecchio in jappo); *Final Fantasy X*, è un videogioco più, più, più; *Capcom Vs SNK 2*, mah, direi che è un videogioco.
▶SKULZ: 1. Olaz Denzel, la differenza sostanziale è la grafica. Poi c'è la questione della risposta ai comandi e al comportamento su strada delle vetture, molto più realistico in *GT3* che in *GT2*. Di brutto c'è la carenza di macchine, a cui però Polyphony potrebbe porre rimedio con un DVD add-on, magari intitolato *GT3: B-spec*... sono solo supposizioni.
2. Guarda che quelle non sono "snowboarder", sono le nostre ragazze!
3. *Tin-Tin*: meglio una cena romantica con Chibi; *Tekken 4:* divertente; *MGS2:* imperdibile; *RE Code: Veronica X*: da giocare! *Final Fantasy X*: non è il mio genere, comunque un capolavoro; *Capcom Vs SNK 2*: interessante e storico.

Forum

Ogni mese mettiamo giù il joypad per un attimo di riflessione su un aspetto del mondo dei videogiochi PlayStation. Siete invitati a partecipare al dibattito, quindi inviateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Future Media Italy – Via Asiago 45 - 20128, oppure via fax allo 02/26005524, o via E-Mail all'indirizzo di posta elettronica psm@futuremediaitaly.it (per cortesia, specificate "Forum"). Pubblicheremo le risposte migliori in redazione in questo spazio.

L'ARGOMENTO DEL MESE:
La guerra delle console

Salve ragazze e ragazzi, eccoci nuovamente ad affrontare un argomento "serio" legato alla nostra grande passione, i videogiochi. Dunque, dalle lettere che arrivano in redazione cerco sempre di estrapolare la questione che vi sta più a cuore, ma questo mese non ero proprio riuscito a trovare il nocciolo della questione... non prima che il boss Loglisci mi dicesse "oh, hai visto tutta 'sta gente preoccupata per l'Xbox?!?" Apriti cielo!!!
Già, sarà che io questa storia della concorrenza la vivo in maniera positiva e non come un dramma che porterà alla rovina della mia console preferita. In effetti moltissimi lettori, anzi, diciamo pure tutti, vedono nell'Xbox (e in misura minore anche nel GameCube) una sorta di mostro che minaccia la PlayStation 2. A dire il vero questa è anche l'opinione di Chibi, che però soffre di un campanilismo esagerato, che gli fa amare solo i prodotti del suo paese natale, il Giappone. Per quanto mi riguarda, invece, la questione è molto meno drammatica: ora c'è una console è ci sono alcuni giochi, tra qualche mese ci saranno tre console e molti più giochi. Guardate che gli sviluppatori non abbandoneranno in massa la PS2 per dedicarsi in esclusiva alle altre macchine. Nintendo è un caso a parte, perché finora ha sempre costruito le sue "fortune" sui titoli sviluppati internamente (il caso *Resident Evil* è più unico che raro), e Microsoft sta combattendo aspramente per accaparrarsi un po' di giochi di qualità dal Sol Levante. Senza questi ultimi, per come la penso io, Xbox può anche fare a meno di presentarsi nei negozi (pensate che all'E3 di maggio il gioco più interessante della console Microsoft era *Dead Or Alive 3*).
Detto questo non vedo proprio dove sia il problema: se siete dei super appassionati di videogiochi potrete decidere di dare l'assalto al salvadanaio e comprare anche le console della "concorrenza", se invece i videogiochi vi piacciono, ma siete delle persone sagge e preferite spendere diversamente i soldi, potete giocare partite tranquille con la PS2, perché nessuno verrà mai a portarvi via i vostri titoli preferiti.

▶Skulz

LA DOMANDA DEL FORUM DI PSM:
Avete paura della concorrenza?

Fantastica redazione di PSM, tanti"issimi" complimenti per la vostra rivista!!! Siete i migliori e vi seguo dal numero 8, ma basta annoiarvi con questi complimenti... Mi chiamo Francesco e sono un appassionato di GdR. Ecco le mie domande:
1. Avete già pubblicato una soluzione completa di *Onimusha*? Mi sono perso due numeri della rivista! Imperdonabile, vero?
2. Oltre ai vari *Final Fantasy* e a *Legend Of Dragoon* esistono altri GdR che vale la pena di giocare?
3. Esiste già una modifica per PS2?
PS. Per favore pubblicate questa lettera!!! Vi supplicooooooo!!!

Francesco Versari (e-mail)

▶SKULZ: 1. Olaz Francesco, ti sei perso due numeri (imperdonabile!), ma non ti sei perso la soluzione di Onimusha, perché non l'abbiamo pubblicata. E a questo punto, anche se non sta a me dirlo, non la pubblicheremo più.
2. Direi che al momento per PS2 più che *Dark Cloud* non ci sia...
▶PAOLO: 3. La letteratura in merito è vasta e, purtroppo, poco chiara. Le modifiche da fare alla PS2, sostanzialmente, riguardano due "aree" d'interesse: il DVD e i giochi destinati a mercati diversi da quello europeo (cioè i giochi americani e giapponesi). Per quanto riguarda il DVD, c'è il problema del "blocco regionale", che

avevamo già affrontato nelle pagine della posta (sul n.38, per la precisione): per ovviare a questo problema c'è il "DVD Region X", un kit costituito da una memory card e da un CD che permette di leggere i DVD di ogni parte del pianeta. C'è poi il problema della visione dei DVD con il cavo SCART-RGB, che può essere risolto effettuando una piccola saldatura sulla scheda madre della PS2. Per i giochi, a quanto mi risultano, esistono già numerose modifiche in commercio, ma nessuna sembra offrire una compatibilità universale per ogni tipo di disco. Tutti gli interventi però hanno in comune la caratteristica di essere estremamente costosi (si parla di cifre intorno al mezzo milione) e di far decadere, naturalmente, la garanzia della Sony.

Cara redazione di PSM, vorrei chiedervi un consiglio (da fan del vostro sito): come si fa a superare il terzo trabocchetto in *Onimusha: Warlords*, quello in cui Samanosuke viene intrappolato nel bacino d'acqua e Kaede deve salvarlo risolvendo quell'enigma? Vi prego rispondete, sono depresso perché è dalla scorsa estate che ci provo senza riuscire a cavare un Samanosuke dal buco! Vi scongiuro, RISPONDETE-MI, oppure mi strapperò tutti i capelli per colpa vostra!!! Siete gli unici che possono salvarmi!

Traversa (e-mail)

▶SKULZ: Olaz Traversa, la soluzione all'enigma che ti affligge non è facile da dare a parole. In pratica con Kaede devi riuscire a ricostruire l'emblema giallo al centro del quadro. Io ci sono riuscito dopo tre o quattro tentativi, ma no ho seguito una logica precisa, prova e riprova...
▶CHIBI: Non ascoltare quel baka (scemo in jappo) di Skulz! Altro che prova e riprova, ecco qui la soluzione al tuo problema: http://guides.ign.com/guides/11520/w4.html (ti devi prima registrare al sito, però...).
Stammi bene.

Cara redazione di PSM, sono Giuseppe e vi scrivo prima di tutto per darvi dei consigli sulla rivista (no, no, non arrabbiatevi!) e poi per porre delle domande a cui spero risponderete:
1. Perché non mettete il pagellone con tutti i voti dei giochi recensiti? Su PSX2 mi è stato molto d'aiuto. Molto fastidiosi sono poi i parametri: invece delle votazioni da 1 a 5, secondo me andrebbero meglio quelle in percentuale.
2. Potreste darmi i trucchi per avere soldi infiniti o almeno tanti soldi in *GT3*? Vi prego aiutatemi, sono bloccato perché non riesco a guadagnare i soldi necessari per comprare le macchine. E comunque i miei avversari potenziati mi battono sempre!
3. Secondo me l'unico difetto grafico della PS2 è l'aliasing: quei bordi luccicanti nei circuiti mattutini di *GT3* o negli stadi di *FIFA* mi danno veramente ai nervi. Come possono fare a eliminarli? Sono presenti anche in *FFX*? A mio parere il gioco che è riuscito a gestirli meglio, pur se criticato, è stato *Tekken Tag*, che ha una grafica da urlo. Che ne pensate?
4. Mi potreste dire le date in uscita in Europa dei seguenti giochi: *GTA3*, *Devil May Cry*, *FFX*, *Herdy Gerdy*, *Jak and Daxter*.
Ormai stremato mentre rileggo la mia lettera mi accorgo di non avervi fatto i complimenti. Mi scuso. Siete tutti simpaticissimi, perché non fate Cupola mascotte? Ciaoz.

Giuseppe (Corato, BA)

▶PAOLO: Non posso farlo per motivi contrattuali, sono già la mascotte di una nota marca di preservativi per giraffe nane, una celebre squadra di lanciatori di sterco bovino americani (gli "Arizona Shiters") e un famoso gruppo di "paracadutisti senza paracadute" di Frosinone. Non bisogna inoltre dimenticare il mio fascino proibito (proibito da un'apposita commissione medica dell'Associazione Buffoni: l'ultima volta che ho cercato di rimorchiare una ragazza è stata male dal ridere).

▲ GT3 è decisamente il modo migliore per provare il piacere della guida. Come dite? Sarebbe meglio guidare macchine vere? Bene. Avanti, compratele. Cos'è? Non avete i soldini? AHAHAHAHAH!

▲ Eccolo qui, il gioco di azione più bello e atteso! Ragazzi, ascoltate Ualone, correte a comprarlo.

▶SKULZ: 1. Per il pagellone credo si tratti di un problema di spazio, anche se, secondo me, potremmo piazzarlo tranquillamente in ultima pagina al posto del fotoromanzo. Non mi ci fanno mai partecipare e adesso imparano, uffa! Quanto alle votazioni, be', direi che non si discute, quelle sono un marchio di fabbrica di PSM!!!
2. Tanto per cominciare ti servono due Memory Card e 200 mila crediti. Compra una macchina, magari la Mitsubishi 3000 GT ed elaborala al massimo. A questo punto ti ritroverai quasi senza il becco di un quattrino, quindi salva la vettura sulla Memory Card nello slot 2 e carica il tuo gioco dallo slot 1 per ritrovare il tuo gruzzoletto. Infine vai nel garage e compra la macchina dallo slot 2. Sarà super elaborata, ma ti costerà quanto quella normale. Se invece il tuo problema è così grave che non riesci neppure a guadagnare 200 mila crediti, l'unico consiglio che ti posso dare è di allenarti.
3. Credo che tu abbia ragione, anche se tutto sommato *GT3* è uno dei giochi PS2 che soffre meno del problema dell'aliasing. Quando la PS2 è arrivata in Italia si è discusso parecchio della mancanza di un sistema hardware per l'anti-aliasing, che avrebbe permesso agli sviluppatori di ovviare al problema senza mettere sotto torchio il processore della console. Diciamo che tutto dipende dalla bravura dei programmatori e dal tempo che hanno a disposizione.
4. Ci risiamo con le date d'uscita dei giochi: dunque, *GTA3* e *Devil May Cry* dovrebbero uscire a novembre. *FFX* versò la metà dell'anno prossimo. *Herdy Gerdy* esce quest'inverno, come pure *Jak and Daxter*. Ciaoz

Cari amici di PSM, sono un vostro fan e vorrei farvi qualche domanda:
1. Sapete dirmi se i giochi *FIFA 2002*, *Tekken 4* e *Metal Gear Solid 2* usciranno anche per PSone?

LA LETTERA DEL MESE

Carissima redazione di PSM, vi seguo fin dal numero 43 e sono uno dei vostri più accaniti lettori. Mi chiamo Davide e vi scrivo per porvi delle domande:
1. Saranno migliori i giochi di Xbox o della PS2?
2. Quale dei due costerà di più?
3. A quando l'uscita di *FFX*?
4. Sony opterà per la rimozione del DVD dalla PS2?
5. Non è che la PS2 verrà presto sorpassata?
6. Per voi vale i soldi che costa?
Cordiali saluti

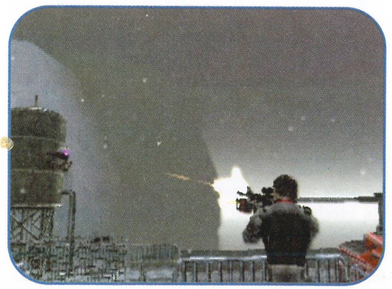
Roberto Buttazzoni (e-mail)

▶PAOLO: 1. E secondo te noi come facciamo a saperlo? Possiamo tirare a indovinare: stando alle specifiche tecniche l'Xbox surclassa la PS2, però le case di sviluppo importanti che supportano l'Xbox sono ancora troppo poche per garantire una buona uscita della console Microsoft. Mah, non vorrei fare il menagramo ma credo che i giochi migliori saranno su PS2. Secondo te Chibi?
2. Ora la PS2 si compra a 599.000 lire, e ora è anche noto il prezzo ufficiale di lancio dell'Xbox, che al momento dell'uscita costerà molto di più, esattamente 927.500 lire circa (479 euro).
3. Boh...
4. Forse, ma solo dopo aver raggiunto un numero minimo di console vendute in tutto il mondo. A quel punto, pur di aggiudicarsi un'ulteriore fetta di mercato (composta da consumatori un po' più "poveri" o comunque meno interessati) la Sony potrebbe abbattere ulteriormente il costo di qualche migliaio di lire della PS2 distribuendo una versione senza lettore DVD-video. Ma sono solo voci prive di conferma...
5. Mmmh, il mondo dell'informatica (e quello dei videogiochi in particolare) è soggetto a una continua obsolescenza e quindi è vero che presto la PS2 sarà superata come tecnologia. Si tratta soltanto di accordarsi su cosa vuol dire "presto" per te: secondo Sony la PS2 vivrà almeno altri 5 anni e questo dovrebbe bastarci.
6. Sì, col prezzo attuale sì. Secondo me Sony, abbassando il prezzo a 599.000 vende già la console sottocosto (attuando così una strategia di vendita molto aggressiva, puntando però a rifarsi ampiamente con la vendita del software). Non credo che il prezzo possa scendere sensibilmente entro breve tempo. Forse tra un anno, potremmo ottenere...
▶CHIBI: 1. Xbox non è Giapponese, quindi...
2. Al momento Xbox ha un prezzo ufficiale molto alto...
3. Guarda che è già uscito, l'ho finito ed è bellissimissimo. Ah, forse intendevi dire in Italia... credo verso giugno del prossimo anno.
4. Non lo so e non mi interessa, tanto io la PS2 ce l'ho già. Comunque come dice Paolo, al momento si tratta solo di voci.
5. Presto o tardi, è destino che accada... vivi il presente!
6. No comment, scusa, ma tu leggi PSM e mi fai queste domande?!?
▶SKULZ: Ciao Roberto, scusami se non rispondo alle tue domande – tra l'altro Paolo è stato più che esauriente – ma sai com'è, devo dare una raddrizzata a quell'insolente di Chibi che è in fase di saggiosimpa... Scusalo, è inacidito coi lettori perché non ha gradito la riduzione di prezzo della PS2. Secondo lui dovrebbe costare 2 milioni solo per il fatto che è giapponese...

2. Ci sarà un seguito di *Driver 2* e *Tomb Raider* per PSone?
3. Sapreste consigliarmi una rivista che parla di giochi per PC?
Spero che le vostre risposte siano esaurienti. Ciao a tutta la redazione di PSM.

Alessandro Cardile, Claudio Raffa (Messina)

▶SKULZ: 1. *FIFA 2002* sì, gli altri due no!
2. Noneee, il "seguito" di *Driver 2* è *Stuntman* è uscirà solo sulla PS2, e lo stesso vale per il nuovo *Tomb Raider*.
3. OK, facciamo un po' di pubblicità: Giochi per il Mio Computer. A parte il fatto che a volte ci scrivo pure io, è comunque una rivista dal rapporto qualità/prezzo imbattibile.
Ciaoz a te (voi), simpa Alessandro e Claudio.
▶ANTONIO: 2. Anche se certamente non uscirà su PSone, un terzo titolo di *Driver* potrebbe arrivare davvero. Perché dico questo, andando incontro a quanto sostenuto da Skulz? Mah, ho del fegato... no, scherzo, perché ho avuto modo di fare recentemente questa domanda direttamente al capo degli sviluppatori della Reflections, che mi ha detto che si stanno già muovendo in questa direzione...
3. Confermo! GMC è la rivista migliore per quanto riguarda il mercato PC... che dite? Dico così solo perché questo mese ho scritto la recensione di *FIFA 2002*?!? Maddai... compratela e poi fateci sapere!


▲ Ogni tanto ci piace passare il tempo in questo modo: guardare le stelle, sparare alle cisterne e rispondere alle vostre lettere. Ah, i videogiochi...

Carissimi amici di PSM, prima di tutto mi presento: sono Matteo. Vorrei dirvi che seguo la vostra rivista dal numero 6 e ogni volta che vedo l'armadietto in cui ho conservati tutti numeri (ogni giorno gli do' una spolveratina) penso che siete i migliori di sempre!!! Ho comprato la PS2 da poco e per spendere di meno ho fatto levare il gioco incluso nella confezione, perché preferisco spendere i miei preziosi soldi in titoli come *MGS2* o *FFX* (cosette da nulla insomma), che a parer mio battono tutti gli altri titoli usciti fino ad ora.
Passiamo alle domande:
1. Avrà un ritardo di uscita *MGS2* visto l'attentato terroristico in America? Ho sentito che il gioco in alcune scene farà vedere le torri gemelle!
2. Quali giochi mi consiglierete per PS2 che sono già usciti o che stanno per uscire a Natale?
3. *Soul Reaver 2* uscirà fra poco o dovrò aspettare due o tre mesi?
4. Esistono dei trailer su Internet di *Soul Reaver 2* o di *FFX*?
Guardate che ho scritto a centinaia di riviste del settore, ma nessuno mi ha mai pubblicato. Perciò se volete fare i bravi pubblicatemi! Vi conviene, anche perché qui a casa ho un fratello gemello del Garatsu Nero pronto a obbedire ai miei ordini! Siete troppo i migliori!

Matteo (e-mail)

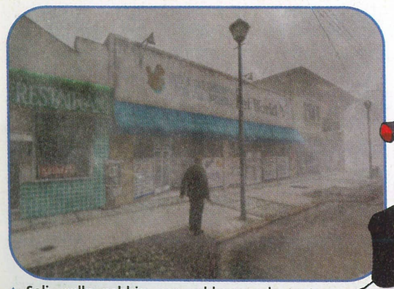
▶SKULZ: 1. Già, girava questa voce, ma alla fine pare che tutto dovrebbe procedere secondo i programmi. Quindi il gioco uscirà a novembre in USA.
2. *Devil May Cry*, *Silent Hill 2*, *GT3: A-spec*, *WipEout Fusion* (ma non sono sicuro esca in tempo), *Pro Evolution Soccer*, *FIFA 2002*.
3. Fra poco, fra poco...
4. Clicca su http://ps2.ign.com/previews/14543.html e su http://ps2.ign.com/previews/14008.html e goditi lo spettacolo.
Salutaci tuo fratello, ciaoz.

Ciaoz Skulz e ciao a tutta la redazione, sono un vostro affezionatissimo lettore già dal mitico numero 1 di PSM. Anche se a dire il vero un paio di numeri mi mancano, ma NESSUNO è PERFETTO, tranne VOI!!! Ho acquistato da pochissimo quella scatoletta nera chiamata PS2 e devo dire che sono contentissimo di averlo fatto, anche se per ora la maggior parte dei giochi sono a dir poco un disastro. Ma grazie a voi e alle vostre recensioni le ciofeche resteranno per sempre sugli scaffali del mio negoziante di fiducia. Veniamo al dunque... io sono un appassionato di GdR, ho giocato e rigiocato ai tre *Final*

Fantasy per PSone, e mi è piaciuto molto anche *The Legend of Dragoon* di Sony (anche se Squaresoft rimane sempre la migliore). Quindi ora che ho la PS2 vorrei sapere quali GdR comprare, anche se so già che per ora non c'è molto (penso solo *Dark Cloud*). Sapete anche dirmi quali dei GdR che usciranno saranno tradotti in italiano (non mastico molto bene l'inglese). Vi prego, ditemi che l'attesa di *Final Fantasy X* non sarà vana e che quindi verrà tradotto.
Detto questo passiamo alle domande:
1. Ho comprato *Extermination* e l'ho finito, ma non come volevo. Vorrei sapere se pubblicherete mai la guida del gioco. Se non è nei vostri programmi, potreste dirmi se posso trovarla su Internet? In italiano, s'intende!
2. Scusate se insisto, ma se le risposte alle mie prime due domande dovessero essere negative, mi potresti almeno dire dove posso trovare la parte B e C dell'ultralanciatore?
3. Ditemi quali giochi secondo voi (tenendo presente i miei gusti sopraccitati) vale la pena comprare per PS2.
4. A quando il nuovo *Tomb Raider*?
5. *Onimusha* è veramente bello? Volevo comprarlo, ma mi hanno detto che è tanto bello quanto corto. E spendere cento carte per un gioco che rischia di essere concluso in un paio d'ore non mi attirava.
6. Quando uscirà *Silent Hill 2* in versione PAL? E soprattutto sarà in italiano?
7. Vi ho rotto le scatole abbastanza?

Albertini Diego (e-mail)

▶PAOLO: 3. In effetti, al momento in italiano non c'è molto: oltre a *Dark Cloud* e all'atteso *Final Fantasy X* (che sì, sarà tradotto in italiano), non ci sono titoli imminenti. Non è proprio un GdR ma un'avventura, *Fuga da Monkey Island* è un titolo demenziale e molto divertente anch'esso tradotto tutto in italiano (anche il parlato). Per quanto riguarda il futuro tieni d'occhio *Baldur's Gate: Dark Alliance* che, se non sarà doppiato, avrà almeno i sottotitoli in italiano. Nient'altro, per il momento...
4. Il nuovo *Tomb Raider* (il sesto della serie) arriverà nel novembre del 2002. Abbiamo chiesto informazioni direttamente a Jeremy Smith (il "papà" di Lara) in occasione dell'ultimo "Emotion" (la presentazione dei nuovi titoli Eidos per la prossima stagione) e si è rifiutato di fornirci qualunque anticipazione dicendo che "dopotutto, nessuno sa davvero se Lara sia viva o morta...". L'unica indiscrezione riguarda il nuovo look della bella archeologa che, nel prossimo episodio, dovrebbe sfoggiare una tutina di pelle nera attillatissima (tipo quella di Uma Thurman nel remake di *The Avengers*) ed estremamente sexy. Non appena sapremo qualcosa di più, naturalmente, te lo faremo sapere...



▲ Soli, nella nebbia, con addosso solo tanta paura. *Silent Hill 2* è questo, e tanti tanti brividi sulla schiena... non giocatelo al buio!

▲ *Driver 2* è un gioco grandioso, ma adesso tutti si aspettano una versione per PS2. Arriverà? Non arriverà? Lo sapremo solo dopo l'uscita di *Stuntman*...

▶SKULZ: Grazie Paolo per aver risposto alle domande interessanti, così ora io mi devo sorbire i soliti mattoni sulle soluzioni dei giochi.
1 e 2. Non ho proprio idea di dove potresti trovare una guida di *Extermination* in italiano, non in rete almeno. Ma da un amico di cui so di potermi fidare ciecamente, che mi ha spiegato che per trovare le due parti dell'ultralanciatore che ti mancano devi raggiungere Cindy nell'area alloggi 2P. Quando arrivi nell'impianto di filtraggio, invece di girare alla prima a sinistra, avanza ancora e sali sulla scaletta per raggiungere la fune. Attaccati con la puleggia e lasciati trasportare fino alla stanza segreta per prendere una ricarica per il lanciafiamme, una per il lanciagranate e un medikit. Salta giù e corri verso l'esterno della base, dove avevi utilizzato il piede di porco. Continua fino alla stanza in cui avevi trovato il giubbotto. Scendi di sotto attraverso la botola e taglia la barriera e il laser, quindi prendi le munizioni per il fucile e un nuovo file. Punta verso la porta "security" e usa la tessera trovata sul corpo di Sonia. Nell'area ci sono un medikit, un documento e anche la parte B dell'ultralanciatore. Ritorna di sopra attraverso il condotto. Nella diramazione di destra troverai un serbatoio per il lanciafiamme, infine procedi per raggiungere Cindy. Per la parte C, invece, devi andare verso il laboratorio del dottor Falken e girate a sinistra verso la zona con il detonatore indicata da Dennis. Salta sopra al mobile nell'angolo a sinistra, arrampicati sulla scala e calati sul tetto per ottenere qualche oggetto interessante. Avanza verso il cilindro arancione e scendi lungo la scala. Prendi il vaccino e il medikit dall'altro lato e risali la scaletta che arriva vicino alla ringhiera dietro la quale ci sono un medikit e un serbatoio. Ritorna sul tetto e da qui salta verso il contenitore in angolo che contiene un missile. Vai nella zona del detonatore per conoscere l'artefice della proliferazione del batterio. Attivando il congegno farai apparire anche le capsule, contenenti cani ed altri esseri che inizieranno a darti la caccia. Eliminali uno a uno per avere poi il tempo di racimolare il medikit, il caricatore per lo SPR4 e per il fucile. Ritorna nella stanza di salvataggio e ricarica al massimo la batteria. Procedi verso il bivio che avevi trovato dopo la barriera d'acqua e tira dritto oltre le barriere filamentose. Usa la batteria e recupera anche l'ultima parte dell'ultralanciatore. Ragazzi che fatica!
3. Io al massimo comprerò *Final Fantasy X*.
4. Spero prima di Natale 2002.
5. Guarda, io l'ho comprato appena è uscito e me lo sono proprio goduto. Certo, è molto corto e anche troppo facile, ma adoro il genere e non me lo potevo proprio far scappare. E poi al momento (giugno) non c'era altro!
6. *Silent Hill 2* esce a novembre sottotitolato in italiano.
7. Fammici pensare... hmmm... sì. Dai che scherzo, alla prossima, ciaoz.

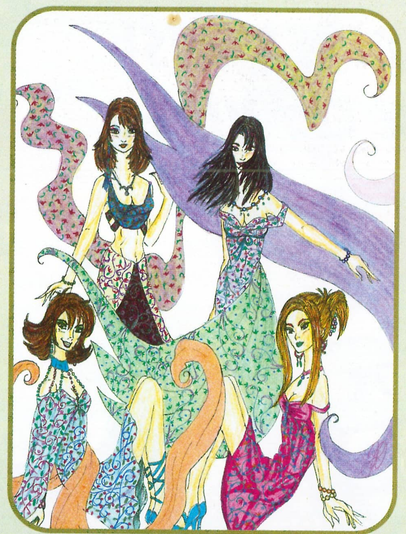
Salve informatissima redazione di PSM. Vi scrivo perché so che quando non riesco a ottenere qualche informazione sul mondo della PlayStation ci siete sempre voi ad illuminarmi. E adesso avrei appunto bisogno di un bagliore.
Posso partire con le domande??? Vai!!!
1. Fra poco sarò uno dei fortunati possessori della PS2, e vorrei sapere se nel nuovo prezzo della console (599.000 Lire) saranno compresi anche un gamepad e una Memory Card.
2. Verso natale uscirà qualche titolo Platinum come *Tekken Tag*, *Ridge Racer*, ecc? Mi rendo conto che è ancora un po' presto, ma non si sa mai.
Vi prego di rispondermi, perché senza la risposta a queste domande non riuscirò a dormire la notte. E voi non volete farmi passare delle notti insonni, vero? Anche perché a quell'ora vanno in onda dei programmi non proprio adatti a un ragazzo della mia età! Un saluto a tutti voi del giornale.

Michele (e-mail)

▶CHIBI: 1. Bene, accendiamo la luce sul primo quesito. Hai (sì, jap), il gamepad è incluso, iie (no, sempre jap) la Memory Card te la devi comprare a parte.
2. Nien, per ora in Italia di merce Platinum non se ne parla ancora. Anche se ci sono alcuni giochi più vecchiotti che si possono portare a casa con 60 mila lire.
Programmi? Quali programmi, intendi forse il telecorso di economia aziendale della serie scuola/educazione? Hai proprio ragione, quella è roba che un ragazzo non dovrebbe mai vedere! Sayonara.

Fan Art

Benvenuti nella sezione Fan Art! Ogni mese pubblichiamo in questo spazio i disegni più belli dei nostri lettori, fan di PlayStation. Se ritenete di aver prodotto un capolavoro, speditecene una copia a **PSM Fan Art, c/o Future Media Italy, Via Asiago 45, 20128 Milano**.Se sono in alta risoluzione, potete pure mandarci i vostri lavori via E-Mail a: **psm@futuremediaitaly.it**. Noi li ammireremo a fondo, li confronteremo tra loro e sceglieremo quelli più meritevoli di pubblicazione. Considerata la vostra bravura, questo compito si rivela ogni mese sempre più arduo, ma noi siamo contenti così...



▲ "Magari appena avete visto la busta vi sarete chiesti 'ma chi è sta scema che ci ha spedito una busta così grossa?' Oddio... spero di non essere veramente l'unica scema che spedisce buste grosse solo per essere notata e per farsi pubblicare..." Argh, ma Stefania... non crederai veramente che basti una "busta grossa" per farsi pubblicare?!? Qui in redazione facciamo venire ogni mese un critico d'arte per esaminare i vostri disegni. È lui che decide chi avrà l'onore di apparire nelle pagine di PSM.

▲ Uahahahah... Chibi che minaccia Snake... ma non esiste. Il nostro piccolo kamikaze non fa paura neppure alle zanzare, figuriamoci a un tipo supertostissimo come Solid. Guarda Daniele, ti ringrazio con tutto il cuore per il disegno che c'hai spedito, avevo proprio bisogno di prendere un po' per i fondelli Chibi... ehi... Chibi... che fai?!? No, non devi versare lo zucchero nel serbatoio della mia Suzuki!!! Ehm, scusami Daniele, devo andare...

▶ Quel pazzoide di Roberto ci ha spedito il suo disegno sia su carta che su CD (allegato nella busta)... quando si dice una persona intraprendente! Lara e Snake sono splendidi, ma quello che mi fa morire è l'atteggiamento da chiacchiera disinvolta dei terroristi in alto a destra. Quello con la sigaretta è fighissimo, anche se fa un po' Rieducational Channel (le sigarette fanno male!!!).

◀ "Gentilissimi ragazzi di PSM, mi chiamo Rita e sono una vostra affezionata lettrice. Il motivo per cui vi scrivo e perché adoro disegnare e le vostre copertine sono una mia grandissima fonte d'ispirazione..." Rita sei davvero molto brava, e te lo dice uno che coi disegni dei lettori di PSM ha tappezzato le pareti del salotto. C'è qui con me anche Chibi che vorrebbe tanto ricevere un ritratto disegnato da te...

COME FARE MUSICA&VIDEO

LA GUIDA PRATICA E COMPLETA PER CREARE, MODIFICARE E DIVERTIRSI CON LA MUSICA E I VIDEO

è una pubblicazione future media italy
Media with passion

- GUIDA SEMPLICE
- 2 CD-ROM
- 22 DEMO
- 2 PROGRAMMI COMPLETI
- 7 STRUMENTI UTILI

RESET

IL PROSSIMO MESE, SUL NUMERO 46 DI PSM

SCOOP - METAL GEAR SOLID 2

Sul prossimo numero di PSM avremo l'onore di ospitare il reportage completo delle prime partite a quello che è considerato, senza alcuna esagerazione, il titolo più atteso dall'intero mercato dei videogiochi! Immagini, sensazioni e urla di goduria di tutta la redazione di PSM: questo e altro ancora, nelle quattro paginozze del prossimo Scoop!

LA RECENSIONE DI HALF LIFE

Lo sparatutto che ha rivoluzionato il genere più amato dai possessori di PC, approda finalmente sulla nostra amata PS2. Tenete a portata di mano un mouse e una tastiera per poter giocare al meglio, ma non disperate: il sistema di controllo ideato per il pad della PlayStation è molto funzionale. Parola di massacratori di alieni professionisti!

FIFA 2002: LA RECENSIONE E LA SFIDA

Ritorna *FIFA*, sia su PS2, sia su PSone! Non perdetevi le recensioni delle due versioni del gioco di calcio più venduto del pianeta. Inoltre, vi proporremo una sfida a colpi di rovesciate tra questo gioco e il suo più diretto antagonista, *Pro Evolution Soccer*. Chi verrà incoronato quale il miglior simulatore di calcio?

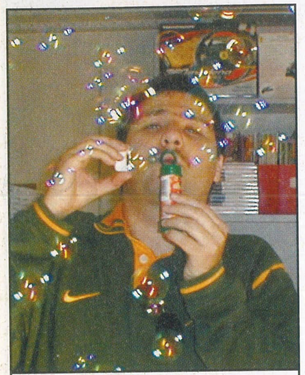
DVD-RAMA

Star Wars - Episode 1, ecco il film che ci proporrà il "bradipo" sul prossimo numero di PSM. Nel corso dell'articolo cercherà di elencare le motivazioni valide (in buona sostanza, gli extra inseriti nel DVD) per comprare questo disco luccicante.

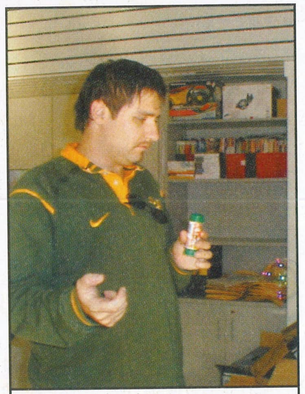
GUIDA ALL'ACQUISTO DI NATALE 2002

Natale è tempo di regali, acquisti e soldi spesi male. Per evitarvi brutte sorprese sotto l'alberello, vi aiutiamo a scegliere i prodotti migliori per la vostra console, eliminando il rischio di incorrere nell'acquisto sbagliato. A meno che non ci metta lo zampino Corfola, il vostro sacco di regali conterrà solo cose belle...

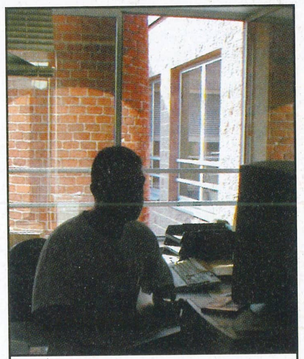
Mister Corfola IN FUGA DA PSM



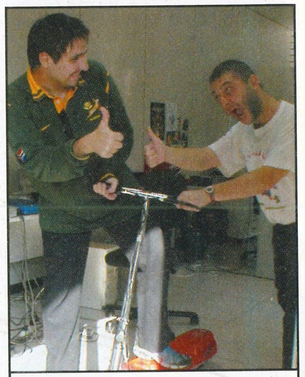
ERA UN GIORNO TRANQUILLO NELLA REDAZIONE DI PSM. CORFOLA, L'ESSERE PIU' MITE DELL'UNIVERSO, SE LA SPASSAVA CON LE BOLLE DEL SUO SAPONE.



ERA UN GIORNO TRANQUILLO. FORSE TROPPO TRANQUILLO. CORFOLA SI ERA GIA' STUFATO. "CHE BOLLE!", DICEVA TRA SE' E SE'.



ERA UN GIORNO TRANQUILLO. MA QUALCUNO TRAMAVA NELL'OMBRA. DAL SUO MONITOR TAROCCATO LUALONE OSSERVAVA I COMPORTAMENTI DI MR. CORFOLA. E GLI BALENAVA UNA MALVAGIA IDEA...

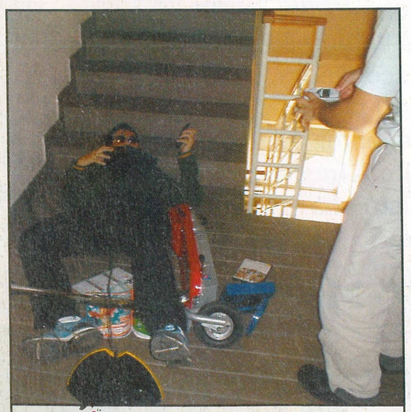


ERA UN GIORNO TRANQUILLO. PROPRIO IL MOMENTO ADATTO PER APPROFITTARE DELLA DEBOLE E MALLEABILE MENTE DI MR. CORFOLA. "TI PIACE QUESTO MEZZO? EH?" "FIIIGOOOO!!!"

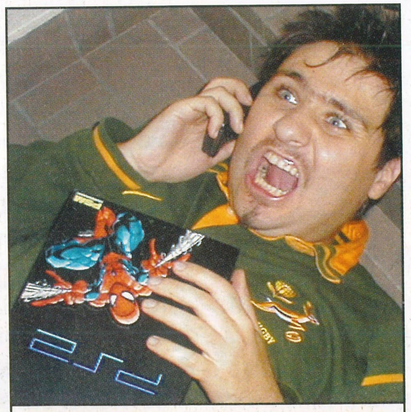
"BENE. ALLORA PRENDI QUESTO MATERIALE E POI UTILIZZA IL MONOPATTINO PER SCAPPARE LONTANO. CI VEDIAMO STASERA AL PARCO. TU TI TIENI IL MEZZO E IO MI PIGLIO LA ROBA."

TEMPO 20 SECONDI E CORFOLA ERA CARICO DALLA TESTA AI PIEDI E PRONTO ALLA FUGA. IL PIANO DI LUALONE STAVA FUNZIONANDO...

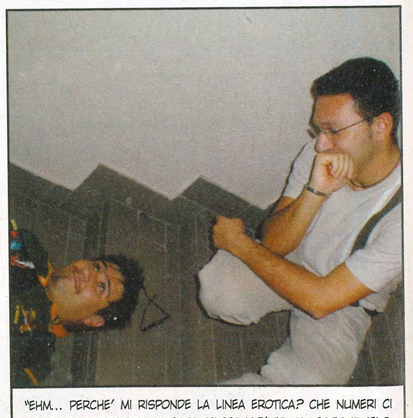
MA PROPRIO NEL MOMENTO TOPICO, LOG SI ACCORGE DI QUALCOSA E, CON LA SUA IMMENSA PAME DI GARATSU, CERCA DI SPAVENTARE E BLOCCARE MR. CORFOLA.



LE SCALE, CORFOLA, LE SCALE. DEVI STARCI ATTENTO, TE L'HO SEMPRE DETTO.



"PROOONTOOO? AMBULANZA! POLIZIA! MANICOMIO! QUALCUNO MI AIUTIII!!!"



"EHM... PERCHE' MI RISPONDE LA LINEA EROTICA? CHE NUMERI CI SONO MEMORIZZATI SU QUESTO TELEFONO?" "PUOI RESTITUIRMELO, PER FAVORE? E ANCHE IL RESTO DELLE COSE, GRAZIE."

SELF distribuzione

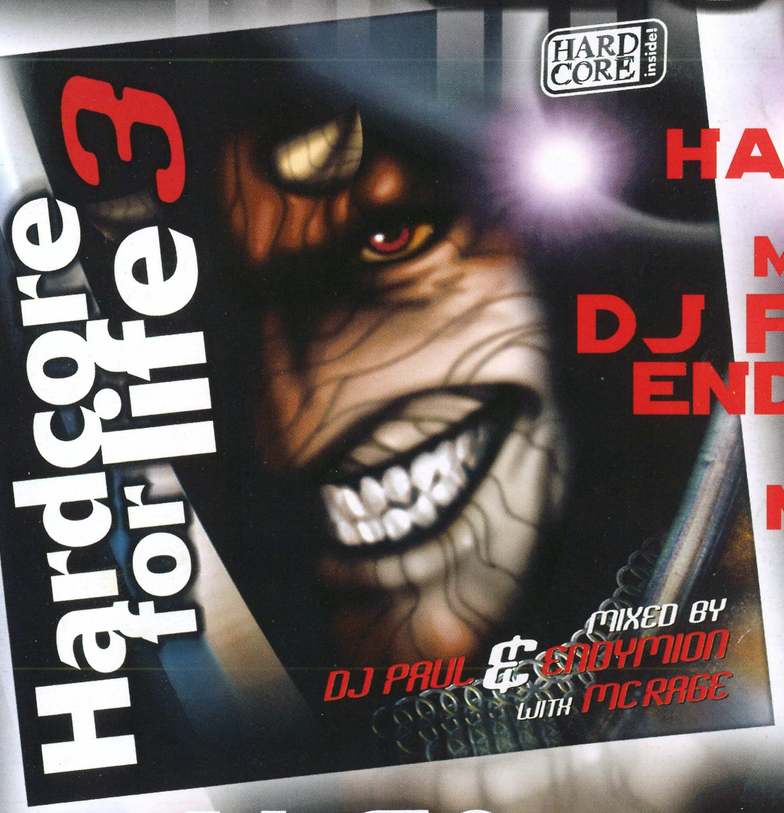
Hardcore for life 3

HARD CORE inside!

THE BEST HARDCORE

MIXED BY DJ PAUL & ENDYMION

WITH MC RAGE



So Real Records

ALSO AVAILABLE

Nei migliori negozi di dischi o direttamente a casa tua chiamando E-MAIL ORDER
TEL – FAX EU: (+39) 035 256602
FAX USA: (++1) 702 736 9140

MERCHANDISING SO-REAL

EXTREME 2002 COMPILATION

DISPONIBILE NEI FORMATI:
_CD + VHS
_CD + DVD
_MC

INCLUDE IL VIDEO So Real TV 4